
L'Appel de Cthulhu
7e édition
LE SENS DE L'ESCAMOTEUR
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Sens de l´Escamoteur

Une campagne d´émerveillement et de terreur dans L´Appel de Cthulhu de H. P. Lovecraft



Écrit et illustré par Dennis Detwiller

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft
(1890-1937)
Maître de l'horreur

Le Sens de l'escamoteur

Une campagne d'émerveillement et de terreur dans L'Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Écrit et illustré par Dennis Detwiller © 2013

Remerciements

Merci à ceux qui ont joué avec l'auteur lors des nombreux tests de cette campagne au cours des années. Vos rêves de terreur, de mort et de magie ne seront jamais vains.

Merci à nos incroyablement rapides réviseurs bénévoles : Anthony « Runeslinger » Boyd, Chris Butler, Ken Chang, Rodrigo Citon, Gregory Clark, Greg Cooksey, Matt Cowger, Bill « The Keeper » Drover, Ben Ferguson, Jason Fritz, H. Alexander Velásquez García, Judy Haber, Jonathan Hsu, David Lee Ingersoll, Brian Lavelle, Kris Leeke, Christian Lehmann, Robert Lint, Jen McCleary, Robin McCollum, Calum McDonald, Joshua D. Meadows, Steve Mumford, Lisa « Doctor Cthulhupunk » Padol, Kristian Bach Petersen, Shane Phillips, Jon Potter, KJ Potter, Michael Ross, Jakob Schilling, Ralph Shelton, Jori Virtanen et Sean Whittaker, tous des goules nocturnes !

Merci à ceux qui nous ont financés sur Kickstarter. Ce livre n'existerait pas sans eux.

Version française

Traduction : Valérie Florentin
Fiche résumé des scénarios : Guillaume Richy
Relectures : Guillaume Maerkerke & Élise Lemai
Merci à nos souscripteurs pour leur relecture bénévole sur cet ouvrage.
Conversion V7 : Guillaume Maerkerke
Illustration de couverture : Loïc Muzy
Illustrations intérieures : Dennis Detwiller, Loïc Muzy, Olivier Trocklé
Cartes et plans : Tim Paul Poitrowski, © Dennis Detwiller 2013
Mise en page : Julien De Jaeger
Dirigé par : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-37374-013-4 • Édition et dépôt légal : avril 2017

Table des matières

Prologue 4

Deux esprits semblables 5
Un survol 6

Les Tong et M Lao 8
Le restaurant *Peach Blossom* 9

La vie dans un rêve 12
Les blessures, la maladie et la mort 14
La Santé mentale 15
La Chance 15
La dépendance 15
Les langues 15
Nouveau monde, nouveau corps 16
La transition 16

Réveil à Sarkomand 17
Le réveil 19
Le Percepteur 20
La tanière du wamp 22
Les quais 23
La Place aux lions 24
Les portes vers le Monde souterrain 25
Sarkomand de nuit 26

La galère noire 27
Méthode et direction 28
La chimère des nuages 29
Les pirates de Merhadeen 30
Le Roc sans nom 31

Errance 33
Se déplacer à pied 34
Se nourrir et s'abriter 34
Les menaces et les voyageurs 34
Retrouver la civilisation 39

Dans les profondeurs du Monde souterrain 40
À la base des Dix mille marches 41
La *Goule marchande* 41
Le trajet 44
Graal l'Ancien 45
Les bêtes pâles 46
Les Tombeaux de Zin 47
Traqués 48
La caverne 49
La forêt de Monolithes 49
La mer d'ossements 50
Une échappée grotesque 50
La ville des gugs 51
Les maigres bêtes de la nuit 53
La surface 53

Inquanok, la ville d'onyx 54
La route vers la ville d'onyx 55
La route de l'Ouest 55
Inquanok et le Soleil doré 58
La ville d'onyx 60
L'Oracle 62
Le plateau oriental 64
La Machine occidentale 68
Le retour à Inquanok 69
Les récompenses et le voyage vers le Sud 70

Lhosk 71
Lhosk 72
Arriver à bord d'une galère noire 75
Les magasins dignes d'intérêt 76
Les hommes de Leng à Lhosk 83
Le Temple d'Ébène 87
La famille Tha 90
La famille Bahaot 94

Les tours de verre d'Ilek-Vad 96
Ilek-Vad 97
Randolph Carter, roi du Crépuscule 100
Le voyage nocturne 106
La confrontation 108
Quitter Ilek-Vad 109
Et s'ils échouent ? 109

La malédiction de Sarnath 110
Quitter le Monde souterrain 111
Le Monde de la surface 111
L'idole 111
La malédiction 112

Le bois enchanté d'Ulthar 118
Ulthar et de ce qui est connu du portail 119
Le Bois enchanté 121
Les machinations des zoogs 123
Traqués par les bêtes lunaires 125
L'Escalier du sommeil profond 126

Dans une salle carrée 128
Le réveil 129
S'enfuir ! 129
Boucler la boucle 132

Annexe A : Les nouveaux sorts 133

Annexe B : Personnages prétirés 136

Prologue

Il n'y a rien de plus satisfaisant, selon moi, que d'écrire pour une cause gagnée d'avance, de créer une histoire en sachant que cela tombera dans les mains (et sous les yeux) de ceux qui ont vraiment envie de la lire. C'est faux. Il y a peut-être une chose plus satisfaisante encore : savoir que cette œuvre perdurera, sur les tables des lecteurs, où les idées prendront vie parmi les dés, les stylos, les feuilles, le rire et la joie. *Le Sens de l'escamoteur* est spécial : c'est la rencontre parfaite entre la volonté et le désir.

Les jeux de rôles et les livres qui les concernent ne sont pas timorés. Ils encouragent les gens à les démanteler, à les partager, à se battre pour eux et par eux. Les mots que j'ai écrits trouveront une seconde vie. Non seulement les fans de mon travail se sont réunis pour soutenir ce produit, mais ils vont maintenant se l'approprier pour le partager dans des milliers de salles de jeu à travers le monde.

J'aimerais prendre un instant pour remercier ceux qui ont contribué à la campagne Kickstarter qui a permis de financer ce livre, ainsi que ceux qui m'ont persuadé de lancer une telle campagne.

Je voudrais remercier Adam Crossingham, qui a sauvé ce projet d'une mort certaine dans la pile interminable de projets en cours. J'aimerais aussi remercier Greg Stolze pour avoir pavé la voie aux projets financés par la communauté depuis une décennie. Ne croyez pas ceux qui prétendent en avoir été les instigateurs. Greg, et lui seul, a pavé la voie.

J'espère que tous ceux qui ont financé ce livre y trouveront autant de plaisir que j'ai eu à l'écrire et à le jouer avec mon groupe. Si vous avez des histoires que vous voulez partager, envoyez-les-moi à dennis.detwiller@me.com. J'aimerais les entendre. Vous pouvez également me suivre sur Twitter @drgonzo123 ou voir mon travail (dessins, jeux de rôle et récits) sur www.detwillerdesign.com.

Dennis Detwiller, novembre 2012



Bienvenue dans les Contrées du Rêve

Le Sens de l'escamoteur est une campagne qui se déroule dans les Contrées du Rêve du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Les personnages partagent un passé et un destin communs, même s'ils ne se connaissent pas et ignorent quel sera leur sort. Ces aventures se déroulent à New York en 1925 et dans les multiples royaumes des Contrées du Rêve, là où le temps n'existe pas.

D'un miséreux repaire de drogués à New York aux ruines spectrales de Sarkomand. Des horreurs du Monde souterrain au Bois enchanté grouillant de zoogs. Du chant du cygne d'Inquanok à l'éternel coucher de Soleil d'Ilek-Vad. Les merveilles du rêve vous attendent, tout comme les effrois des cauchemars. Le Sens de l'escamoteur est une campagne forte d'aventure, de mystères cosmiques et d'une terreur profonde pour L'Appel de Cthulhu, se déroulant dans les Contrées du Rêve de H.P. Lovecraft. Les investigateurs (alias les rêveurs) exploreront l'étendue des mystérieuses Contrées du Rêve en cherchant un moyen de retourner aux vies qu'ils ont laissées derrière eux. Pourront-ils survivre aux innombrables dangers d'un monde onirique, ainsi qu'à l'inimitié de Nyarlathotep, le messager et l'âme des Autres Dieux, lorsque celui-ci fixera sur eux son attention capricieuse ?

Deux esprits semblables

Où les personnages prennent vie, sans savoir qu'elle ne tient qu'à un fil

Le passé des personnages les rattrape et ils sombrent lentement dans la dépendance à l'opium.

La poésie profonde du pauvre et du mort,
Comme en l'ultime goutte du plus secret sang
Qui s'échappe du cœur et qui s'offre au regard
Wallace Stevens, *Pour un vieux philosophe à Rome*



Investigation	1/5
Action	1/5
Exploration	1/5
Interaction	4/5
Mythe	1/5

Difficulté : Débutant
Style de jeu : Lente descente aux enfers
Durée estimée : 2 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : 1925, durant la Prohibition

En quelques mots...

En 1925, c'est l'apogée de la Prohibition, mais la drogue et l'alcool continuent pourtant à circuler dans les allées sombres de New York. Les personnages sont devenus dépendants à l'opium, mais ils ne peuvent plus se permettre ce luxe. Leur fournisseur, M. Lao, commence à s'impatienter des retards de paiement.

Implication des personnages

Les personnages ne se connaissent pas. Pas encore du moins. C'est M. Lao qui va les rassembler.

Enjeux et récompenses

- **Approfondir la vraie nature des personnages** leur donnera des forces durant leur périple
- **Affronter ses peurs,** de peur qu'elles ne vous mordent et vous fasse perdre votre âme

Ambiance

New York en 1925, capitale du vice, dont les personnages sont les victimes presque consentantes.

À l'affiche

M . Lao

L'archétype du marchand asiatique qui a réussi à se tailler une place dans le marché impitoyable du vice. Habillé à la dernière mode, onctueux, mielleux, toujours poli, ce vernis craque rapidement si l'on n'obéit pas à ses ordres. Il règne sur son petit empire d'une main de fer.

L'homme en noir

Un personnage l'a peut-être vu en rêve. Un autre l'a aperçu du coin de l'œil en quittant sa résidence. Un autre croit se souvenir que quelqu'un l'a raccompagné après une soirée trop arrosée dans un bar clandestin. L'homme en noir est insaisissable et ses intentions sont nébuleuses. Personne n'a vu son visage.

Création d'un personnage

Dans cette série de scénarios, la créativité des joueurs et du gardien est mise à l'épreuve. Chaque joueur crée deux personnages, un sur Terre et un dans les Contrées du Rêve, deux personnages qui partagent un seul esprit.
Les joueurs créent leur personnage de 1925 de façon habituelle, mais chacun doit être dépendant à l'opium (voir «Doués, mais brisés», p. 6 pour les lignes directrices et des suggestions pour adapter les investigateurs à cette campagne).
Gardien, assurez-vous que les joueurs étoffent abondamment ces personnages. Précisez clairement que chaque détail compte : le passé des personnages, leurs espoirs, leurs rêves, leurs peurs, leurs familles et particulièrement ce qui les pousse constamment vers la drogue. S'ils ne savent pas ce qui se trame, il vaut mieux garder secrète la nature de l'aventure. Après tout, ce sera beaucoup plus déstabilisant pour les joueurs s'ils ne savent pas qu'ils vont se retrouver dans les Contrées du Rêve.
Le gardien crée séparément les compétences pour les doubles des personnages dans les Contrées du Rêve. Les niveaux de POU, INT, ÉDU et Chance, demeurent identiques pour les deux personnages. Les compétences se transposent également dans les Contrées du Rêve. D'autres caractéristiques peuvent être créées à partir de rien. Quelques exemples de personnages sont présentés dans l'encart «Nouveau monde, nouveau corps», p. 16. Cet arrangement inhabituel donnera aux joueurs et au gardien une expérience nouvelle et excitante.
À l'aide d'une drogue spéciale, les consciences et connaissances des personnages sont transportées de la Terre vers de nouveaux corps, vidés de leurs âmes précédentes, dans les Contrées du Rêve (voir « la vie dans un rêve » page 13 pour plus de détails).
Dans cette campagne, les personnages des joueurs sont appelés « rêveurs », qu'ils soient dans les Contrées du Rêve ou à la recherche d'opium à New York.

Un survol

New York est une ville de vices. En 1925, la Prohibition est à son apogée, mais la drogue et l'alcool continuent de circuler sans problèmes dans les allées crasseuses, dans des mains encore plus crasseuses. Pour les quelques privilégiés qui peuvent se le permettre, l'opium est la meilleure drogue disponible. Rares sont ceux qui peuvent en profiter longtemps.
Les rêveurs, qui ne se connaissent pas encore, ont des paiements en retard envers leur fournisseur d'opiacés, M. Lao. Ce dernier a fait savoir son mécontentement avec des menaces polies et offre maintenant des démonstrations de ce que ses hommes, les Tong, feront s'il ne reçoit pas son argent. Ces démonstrations comprennent des épées.
Chaque personnage est entraîné vers ce qu'il croit être son passage au fil de l'épée, mais ils se retrouvent plutôt face aux autres personnages et M. Lao. Celui-ci leur offre une dernière bouffée d'un type d'opium qu'il appelle « bywandine », avant que ses hommes n'accomplissent leur œuvre.
La mixture est fumée et, tandis qu'elle fait effet, les rêveurs, prêts à subir les couteaux, le sang et la mort sur fond d'opium, se rendent compte qu'ils sont ailleurs qu'ils sont quelqu'un d'autre.
En fait, M. Lao trafique beaucoup plus que de la drogue dans le monde vide de la Terre. Il marchande à Kadath, à Céléphaïs, à Lhosk, à Leng. Il est marchand d'âmes.
M. Lao est une exception. Il est inhabituel de se trouver à la fois dans le monde éveillé et dans le monde onirique. Mais Lao est né à Leng, aux limites de la Terre et des Contrées du Rêve. Il a utilisé ses talents à son avantage en enseignant des compétences à son double onirique et vice-versa. M. Lao et Sa'n Seith, sa contrepartie des Contrées du Rêve, se connaissent en rêve depuis plusieurs années. Ils ont discuté régulièrement et ont conclu des accords.
Lorsque M. Lao découvre une personne avec un esprit puissant, c'est-à-dire un

Doués, mais brisés

Les personnages sont doués, mais brisés de différentes façons qui les mènent vers cette campagne particulière. Pour indiquer ce fait, ajustez la création des personnages de la façon suivante :

Ajoutez 15 au POU de chaque personnage (jusqu'à un maximum de 90). La Santé mentale est réduite à 80 % de la valeur de départ (multipliez par 0,80).

Tous les personnages commencent la partie avec une dépendance à l'opium, à la morphine ou à l'héroïne.

Chaque personnage débute avec des points bonus de compétence liés aux facteurs qui contribuent à la dépendance (et ces compétences peuvent s'avérer utiles dans les Contrées du Rêve). Pour chacun, sélectionnez une option ci-dessous ou lancez 1D6.

1. Vous aviez besoin de drogue pour supporter la douleur causée par une blessure ou un traumatisme subi pendant la Grande Guerre. Ajoutez 10 % aux compétences suivantes : Premiers soins et Combat rapproché (corps à corps) si vous étiez dans l'infanterie; Nager et Pilotage (bateaux) si vous étiez dans la marine; Orientation et Trouver Objet Caché si vous étiez un officier de l'infanterie, de la marine ou un pilote.
2. Vous aviez besoin de drogue pour supporter la douleur et les cauchemars après un terrible accident. Ajoutez 10 % à Esquive et Écouter.

3-4. Vous aviez besoin de drogue pour vous aider à gérer le stress causé par les exigences incessantes de votre travail ou de votre famille. Ajoutez 10 % à Persuasion et Psychologie.

5. Vous aviez besoin de drogue pour échapper aux excès tape-à-l'œil, vides et désespérément insouciants du monde moderne. Ajoutez 10 % à Arts & métiers (choisissez une spécialité) et Baratin.
6. Après avoir lu trop intensément une traduction du redoutable *Necronomicon*, vous aviez besoin de drogue pour retrouver un semblant de paix et de sens dans un monde sans espoir. Ajoutez 10 % à Mythe de Cthulhu et Bibliothèque.



Pouvoir élevé, ou lorsque quelqu'un le mécontente, il l'envoie vers Sa'n Seith en utilisant un mélange d'herbes appelé bywandine. Ce mélange hautement complexe de plantes rares, dont certaines poussent dans les plaines près de Leng, nécessite plusieurs mois de préparation. Il n'a pas encore perfectionné le procédé. Mélangé comme il se doit, le produit permet à celui qui le consomme de se transporter physiquement d'un monde à l'autre, de la Terre aux Contrées du Rêve et vice-versa.

Un humain frais a une grande valeur dans les Contrées du Rêve.

Sa'n Seith est un homme de Leng, un satyre bossu à la peau marquée par la maladie, au service des monstres sans visage de la face cachée de la Lune, les bêtes lunaires. Jadis, les puissantes bêtes lunaires ont asservi les hommes de Leng et cette race n'existe désormais que pour les servir. Seith procure des humains frais avec une âme puissante et en échange, comme ils l'ont fait depuis d'innombrables années, Ceux sans visage produisent les rares gemmes de sang. Nul ne sait leur origine, même les hommes de Leng l'ignorent. Ces gemmes sont très recherchées dans les Contrées du Rêve. Leur valeur est incomparable.

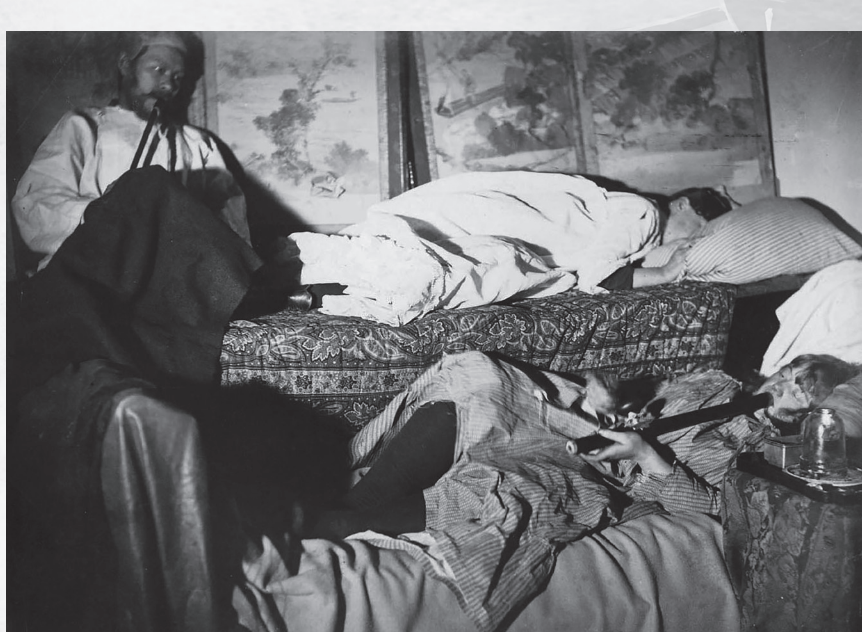
En fait, les bêtes lunaires n'extraient pas les pierres d'endroits secrets sur la Lune. Elles les extraient en torturant les humains procurés par les hommes de Leng. Les pierres sont les âmes de ces victimes, arrachées par magie au seuil de la mort, des âmes qui sont troquées, achetées et vendues chaque jour.

M. Lao envoie les rêveurs vers la ville de Sarkomand dans les Contrées du Rêve, où ils seront transportés sur la face cachée de la Lune et dans les villes des bêtes lunaires pour Sa'n Seith. Par le passé, le mélange de bywandine prenait plusieurs jours avant de faire effet, effaçant lentement de la Terre ceux qui en ont consommé et les faisant réapparaître sous forme physique dans les Contrées du Rêve.

Mais le dernier mélange de bywandine de Lao est imparfait. À la place d'un changement physique graduel, la bywandine permettra seulement à l'esprit du personnage d'être transporté vers les Contrées du Rêve, son âme disparaissant instantanément de la Terre, désintégrant sa forme physique terrestre avec elle. L'esprit envahira la première forme de vie, la plus proche trouvée sans conscience dans les Contrées du Rêve, soit les corps abandonnés des prisonniers sans âme, leur essence pressurée dans les pierres de sang.

Le conflit principal

Une partie de l'intrigue dans *Le Sens de l'escamoteur* découle des difficultés des rêveurs pour retourner sur Terre. Mais il existe un conflit plus profond au sein de la campagne entre les rêveurs et Nyarlathotep, le dieu sournois. Plusieurs éléments de la campagne (tel que M. Lao, les hommes de Leng et les monstres des Contrées du Rêve) servent, consciemment ou non, les sombres desseins de ce dieu. Les raisons de ce conflit avec Nyarlathotep ne sont jamais claires. Les rêveurs peuvent avoir seulement l'impression qu'ils sont une sorte de trophée aux yeux de Nyarlathotep. Leur fuite, leur bonheur et leur victoire seraient un désastre pour le messager des Anciens. Ce conflit joue sur plusieurs niveaux et c'est au gardien de brosser un portrait adéquat de ses implications futures. Bien que plusieurs exemples et suggestions soient placés au travers de la campagne, il revient au gardien de maintenir le drame, la peur et l'horreur pendant le jeu. Les rêves, présages et visions peuvent hanter les rêveurs et montrer que le Pharaon noir épie leurs progrès. Des confrontations avec un Homme Noir sur la route ou dans un rêve peuvent présager le pire. Sa'n Seith peut parler d'un présage. M. Lao peut le mentionner avant qu'ils ne soient envoyés vers les ruines de Sarkomand. Mais en tant qu'élément de jeu, il devrait toujours être indiqué dans des indices pour ajouter de la profondeur, de la gravité et de la signifiance cosmique qui se trouvent dans des œuvres telles que *La Quête onirique de Kadath l'inconnue* et *À travers les portes de la clé d'argent*.



Les Tong et M. Lao



Où les personnages regrettent d'avoir mécontenté M . Lao

Le passé des personnages les rattrape et ils sombrent lentement dans la dépendance à l'opium.

La beauté est chose éphémère dans l'esprit,
Le report capricieux d'un dessin de portique ;
Mais dans la chair elle est, la beauté, immortelle.

Wallace Stevens, *Peter Quince au clavier*



Investigation	1/5
Action	2/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5

Difficulté : Débutant
Style de jeu : Dans la gueule du loup
Durée estimée : 2 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : 1925, durant la Prohibition

En quelques mots…

Les personnages, dépendants à l'opium, sont fortement endettés auprès de M. Lao. Ils pensent leur dernière heure venue quand ils sont capturés par ses hommes de main. En plus de son trafic d'opium, M. Lao se trouve aussi être un marchand d'âmes, qui échange cette denrée rare avec Sa'n Seith, son homologue dans les Contrées du Rêve. C'est aussi la seule chose que possèdent les personnages qui a plus de valeur que leur vie aux yeux de M. Lao. C'est pourquoi ils sont encore vivants. Mais, à la suite d'une regrettable erreur, celui-ci va envoyer leur âme errer dans les Contrées du Rêve.

Implication des personnages

C'est la première fois que les personnages se rencontrent quand ils se retrouvent ensemble au restaurant *Peach Blossom*, le quartier général de M. Lao.

Enjeux et récompenses

- **Rencontrer des compagnons dans l'adversité,** et se serrer les coudes
- **S'échapper du quartier général** et des griffes de M. Lao
- **Découvrir les secrets du bureau de M. Lao,** et un premier aperçu des Contrées du Rêve

Ambiance

Alors que chaque personnage croyait sa fin proche, il se découvre des camarades dans l'adversité. Peut-être pourront-ils s'entraider pour s'échapper du quartier général de M. Lao, alors que celui-ci leur propose une dernière chance qu'ils ne devraient pas refuser.

À l'affiche

Les Tong

Les hommes de main de M. Lao sont tous des Asiatiques, nerveux et musclés, aux traits durs. Leurs bras tatoués portent souvent des cicatrices. Ils obéissent aveuglement à leur maître. Malgré tous ces signes distinctifs, personne ne semble leur prêter attention et les regards se détournent lorsqu'ils apparaissent dans la rue.

M. Lao

L'archétype du marchand asiatique qui a réussi à se tailler une place dans le marché impitoyable du vice. Habillé à la dernière mode, onctueux, mielleux, toujours poli, ce vernis craque rapidement si l'on n'obéit pas à ses ordres. Il règne sur son petit empire d'une main de fer.

Les menaces des Tong n'ont pas eu d'effet, les dettes des rêveurs demeurent impayées et Lao est devenu impatient. Les rêveurs ont été mis sous surveillance et leur emploi du temps a été pris en note. Lorsque Lao sent que le temps est venu, les rêveurs lui sont amenés.

Selon le bon vouloir de Lao, une bande de dix Tong se présente soudainement au travail, à la résidence ou au bar clandestin préféré de chacun des rêveurs et l'entraîne dans la rue. S'il résiste, les Tong le brutalisent, attrapent ses bras et ses jambes et l'emmènent rapidement vers les voitures qui les attendent. Peu importe ce que le rêveur fait pour attirer l'attention, personne ne réagit. Même la police. Les Tong sont très riches.

Le chef, Tsing, incite les rêveurs à le suivre calmement. S'ils collaborent, ils demeurent entourés en tout temps par des membres de la bande, mais ils ne sont pas ouvertement menacés. Une tentative d'évasion entraîne des coups et la bande poursuit les évadés jusqu'à la mort s'il le faut. Les personnages qui sont perpétuellement défiants peuvent être gravement blessés ou tués avant même que la campagne ne commence.

Les Tong se déplacent dans deux Packard 1921 à bout de souffle, dans lesquelles les rêveurs, s'ils sont malins, sont rapidement installés.

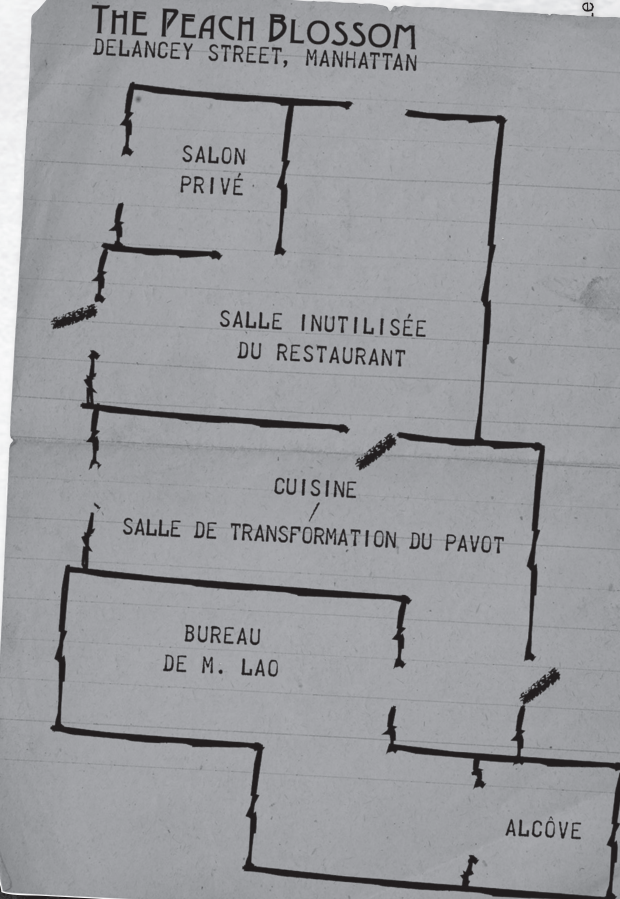
Pendant le trajet, si on le leur demande, les Tong expliquent simplement que M. Lao a invité les rêveurs à dîner. Aucune autre réponse ne peut être obtenue des Tong, peu importe la méthode.

Le restaurant *Peach Blossom*

Cet établissement est situé dans le quartier chinois de Manhattan et est entouré d'immigrants italiens, chinois et polonais. Le restaurant ne fait pas d'affaires, exceptées les activités illicites de M. Lao.

Les Tong, au service de Lao, contrôlent le pâté de maisons autour de Delancey Street et y patrouillent régulièrement en petits groupes. Des douzaines de Tong paressent devant le restaurant, jouent aux dés ou écoutent des disques égratignés sur un gramophone rouge vif en jetant des regards furieux aux passants. Certains d'entre eux montrent ouvertement et indifféremment leurs épées, couteaux et pistolets.

Lao a gagné le restaurant *Peach Blossom* lors d'une guerre territoriale contre la bande de Cho Sai en 1920. Le premier propriétaire est maintenant un résident permanent du fond du fleuve Hudson. Ses hommes ayant survécu sont désormais les Tong de M. Lao.



Les Tong

No	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	ÉDU	Impact	PV
1	45	65	60	50	50	75	50	25	0	13
2	55	55	45	60	45	70	55	35	0	10
3	80	50	60	45	50	60	50	35	+1D4	11
4	50	60	55	60	55	60	50	25	0	12
5	55	50	65	65	50	55	60	35	0	12
6	65	65	50	55	65	55	80	40	0	13
7	85	50	75	55	55	55	45	45	+1D4	13
8	50	45	45	45	55	55	55	25	0	9
9	55	60	65	50	55	50	40	35	0	13
10	45	75	55	85	60	45	50	25	0	13

Compétences

Esquive 33 %

Se cacher 35 %

Langues : mandarin (langue maternelle) 55 %, anglais 23 %

Combat

Attaques par round : 1

Combat rapproché (corps à corps) : 65 %, 1D3 + impact

Combat rapproché (dagues) : 48 %, 1D4 + 2 + impact

Trois Tong seulement (3, 4 et 9) sont armés d'un revolver calibre .38, avec 6 balles

Combat à distance (armes de poing) : 25 %, 1D10

Les livres de Lao

Les rêveurs n'ont pas le temps d'étudier en profondeur les livres de Lao et *Les Instructions de Tlane* est dans une langue qu'aucun d'eux ne connaît encore. En feuilletant les pages, ils peuvent voir des références à des noms et des endroits qui prendront tout leur sens durant leur prochain voyage. Dans *Réflexions sur l'autre monde*, ils voient un passage sur une drogue appelée bywandine qui, lorsque fumée, transporte l'âme vers un autre monde. Ils peuvent même voir un passage dans *Les Instructions de Tlane*, écrit dans un langage étranger, encerclé par un trait de crayon récent avec le mot « Sarkomand » inscrit dans la marge.



Depuis, le restaurant est l'endroit d'où M. Lao gère ses affaires. Dans un arrangement un peu inhabituel, Lao supervise lui-même la vente de drogue depuis l'établissement. Il ne fait habituellement que la première vente à un nouveau client.

Grâce au très grand nombre de sorts qu'il connaît, Lao peut dire beaucoup de choses au sujet d'une personne par simple observation magique. Si un client a une âme forte (c'est-à-dire un POU élevé), Lao continue de lui vendre la drogue en personne. Il maintient une liste de ses clients, ainsi que des dossiers détaillés à propos d'eux, au cas où il devrait les envoyer à Sarkomand pour servir ses maîtres, les bêtes lunaires.

Les rêveurs connaissent bien le restaurant et ses alentours. Ils y sont allés souvent pour acheter de l'opium à Lao avant que leur argent ne s'épuise.

Le restaurant est une façade miteuse et piètrement entretenue. L'intérieur ressemble à un restaurant chinois lambda, peint dans des teintes de rouge mat et d'or brillant, avec des tableaux défraîchis et des tables branlantes. Tout à l'intérieur est recouvert d'une fine couche de poussière.

Seules l'ancienne cuisine et la pièce arrière sont maintenues en ordre. La cuisine est utilisée pour transformer les bulbes de pavots en pâte d'opium par plusieurs hommes et femmes qui broient les graines avec un mortier et un pilon à toute heure du jour et de la nuit. Le pavot attend d'être transformé dans des caisses de bois humide qui couvrent un mur entier, sur trois rangées de profondeur.

Le bureau est le domaine de M. Lao. Il est incroyablement somptueux, avec des tapis d'excellente qualité, de larges coussins pour s'asseoir et des tentures en soie. Au centre de la pièce, un très grand narguilé en argent et or avec sept tuyaux est posé sur une table en bois de rose finement ouvragée. Vers l'arrière, une petite alcôve cache un simple bureau en bois, une chaise et une armoire. Les fenêtres ont toutes été presque entièrement murées, à l'exception de quelques fentes étroites. Les rêveurs sont guidés ensemble vers le bureau pour rencontrer M. Lao, peut-être pour la dernière fois.

Les secrets du bureau de M Lao

Cachés à travers les multiples objets exotiques dans le bureau de M. Lao se trouvent plusieurs articles encore plus ésotériques en provenance des Contrées du Rêve. Certains d'entre eux sont des livres terrestres qui décrivent le monde fantastique des rêves. D'autres ont été transportés physiquement à travers les portails des Contrées du Rêve vers le monde éveillé par des goules, en échange de services magiques. D'autres encore ont été dictés à Lao en rêve par son double, Sa'n Seith, et ont été méticuleusement transcrits dans des fichiers et folios trop nombreux à répertorier.

Sur le bureau en bois simple dans l'alcôve, il y a deux livres : *Réflexions sur l'autre monde* et *Les Instructions de Tlane*.

Réflexions sur l'autre monde

Et pourtant, à travers l'extase sans fin, j'ai cru déceler un dessein, une forme de monde plus complexe et colorée que je n'ai jamais connu auparavant. Je meurs d'envie d'y être, peu importe le coût.

Rédigé en anglais, gain de 2 % en Mythe de Cthulhu, perte de 1/1D4 + 2 points de Santé mentale. Temps d'étude : 5 semaines. Test d'expérience : Sciences (pharmacologie). Sorts : *Corps astral, Créer de la bywandine, Mesure de l'âme.*

Contenu et description : ce livre a été publié en édition limitée pour une société théosophique, l'Ordre des voyageurs, qui a connu une brève, mais populaire existence dans les années 1890 à Londres. Le chef du groupe et auteur du livre était Arthur Emery Smyth, un poète raté et un ivrogne qui s'est compromis dans le mysticisme et la drogue vers la fin de sa vie.

En débutant avec une petite congrégation de plusieurs personnes « intègres », Smyth a développé son organisation en l'une des sociétés théosophiques les plus prospères du Londres de l'époque. Grâce en partie à sa personnalité magnétique et à son habileté à l'écrit, Smyth a réussi à repousser les tentatives de le discréditer, tout en invitant des membres de la presse à participer à des « rituels », et à attirer encore plus de membres, totalisant 120 personnes, jusqu'à un incident en 1899. Smyth est parvenu à mettre de son côté plusieurs journalistes à une époque où il était pourtant courant dans la presse de discréditer les médiums et faux prophètes.

Ce livre détaille la « découverte » par Smyth du monde des rêves, qu'il appelle le « monde de fantaisie », qui a été rendue possible grâce à un mélange spécial d'un opiacé appelé bywandine. La méthode pour mélanger la drogue lui a été transmise par un fakir indien à Bombay.

Avec cette drogue, quelqu'un pouvait voyager pendant un moment dans le monde de fantaisie, mais seulement mentalement, en laissant sur Terre son corps endormi. Le livre prévient, cependant, qu'un mélange imparfait causera des déviations. Il n'est pas fait mention de ce que cela pourrait être.

Ces voyages limités n'étaient que les préludes, croyait Smyth, à un véritable transfert spirituel vers l'autre monde, qu'il déclarait possible grâce à une version plus puissante, de sa propre composition, de la bywandine. Ce nouveau mélange de bywandine provoque un transfert permanent du corps et de l'esprit vers l'autre monde. Pour ce faire, plusieurs plantes et ingrédients chimiques variés et extrêmement rares sont nécessaires, dont certains ne se trouvent que dans le monde des rêves.

Le livre détaille également une ville, Céléphaïs, que Smyth a visitée dans les Contrées du Rêve, où il a passé un temps infini à composer des poèmes et à apprécier la beauté envoûtante de la ville dans laquelle personne ne vieillit.

En fait, il peut encore s'y trouver avec les cent vingt membres de l'Ordre des voyageurs. Ils se sont volatilisés de la Terre en 1899 après avoir bu la nouvelle version plus puissante de la bywandine.

Les Instructions de Tlane

Les habiletés de ceux au-delà, les Dieux que nous considérons infinis et immuables, sont une interaction délicate de pouvoirs que nous percevons comme tels simplement parce que nous ne pouvons pas comprendre la vaste et véritable gloire de l'univers.

Rédigé en oeuth, gain de 4 % en Mythe de Cthulhu, perte de 1/1D6 points de Santé mentale. Temps d'étude : 10 semaines. Test nécessaire : autre langue (oeuth). Sorts : *Œil de la véritable vision, Rimes infinies, Flûte de Nar-Hal, Mot du doute, Portail de Morhalas.*

Contenu et description : vieux et malmené, ce livre est écrit dans une langue qui ne provient pas de la Terre et qui déconcertera même les meilleurs linguistes. Ses caractères sont de petits symboles interconnectés qui rappellent le sanskrit et le chinois. C'est en fait le langage oeuth, celui des hommes de Leng. Le papier est une étrange peau animale qui n'est pas identifiable par la science terrestre. S'il est trouvé par les autorités, ce livre pourrait devenir le prochain *Manuscrit de Voynich*.

Ce livre est plus vieux que la Terre elle-même. C'est le grimoire de l'un des plus grands enchanteurs de son époque, T'lane, de Sarkomand. Ce sorcier a péri plusieurs milliers d'années avant que Sarkomand ne tombe aux mains des bêtes lunaires. Son grimoire est passé entre les mains des plus puissants membres de cette race inférieure jusqu'à ce qu'il arrive finalement entre les mains de Sa'n Seith, un sorcier compétent mais aux pouvoirs limités, qui l'a remis à son double, Lao, pour l'étudier.

La plupart des sorts contenus dans le livre sont codés et, pour l'instant, seuls cinq sorts (sur la trentaine que le livre est censé renfermer) ont été déchiffrés.

Chaque sort déchiffré avec succès est annoté dans la marge avec la méthode qui permet la traduction (vers l'oeuth et non l'anglais). Les autres sorts, bien qu'entourés de notes manuscrites, n'offrent pas ces solutions.

Une ultime bouffée

M. Lao, extrêmement poli, demande aux rêveurs de s'asseoir autour de la table en bois de rose. Un sourire léger aux lèvres, il leur recommande d'apprendre à se connaître en détails puisqu'ils vont passer beaucoup de temps ensemble. Sur ce commentaire mystérieux, il s'absente dans l'alcôve.

Tous les rêveurs qui tentent d'observer ce que Lao manigance dans l'alcôve, derrière les tentures de soie, peuvent faire un test majeur de Trouver Objet Caché ou un test de Discrétion pour le rêveur qui désire se rapprocher de l'alcôve malgré les gardes. Si l'une ou l'autre des actions est un succès, Lao est vu en train de retirer une clé de la base d'une petite poupée. Avec cette clé, il ouvre un tiroir verrouillé du bureau d'où il prend une petite boîte en teck.

Si un rêveur est surpris en train d'espionner, Lao sourit et dit : « Garder ses yeux pour soi-même peut devenir doublement difficile avec ce genre de comportement. » Il poursuit en racontant que plusieurs personnes à la cour des Médicis ont eu les yeux crevés à cause de leur trop grande curiosité.

Lao ouvre précautionneusement la boîte de teck et en sort un paquet de poudre sèche et jaunâtre. Tous ceux qui réussissent un test de Trouver Objet Caché remarquent que la couleur de la poudre est légèrement différente de celle de la poudre d'opium.

Si on lui demande, Lao explique qu'il s'agit d'un opiacé spécial appelé bywandine et qu'il provient de sa région d'origine de Leng, en Extrême-Orient.

Après avoir préparé le narguilé, Lao invite les rêveurs à fumer. Il admet que même dans son restaurant, ils ne peuvent se permettre de crier.

Les rêveurs qui refusent sont menacés à la pointe du pistolet. Lao sort un pistolet automatique en métal argenté des replis de sa tunique.

« Laissez-vous tenter. J'insiste. »

Tous ceux qui refusent encore sont emmenés à la cuisine, attachés à un comptoir métallique et reçoivent une injection douloureuse dans la cuisse avec une solution de bywandine. Pendant que la drogue commence à faire effet, le rêveur entêté est ramené dans le bureau de Lao.

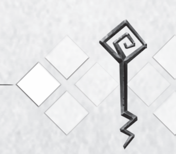


La vie dans un rêve

Où les personnages ouvrent les yeux sur leur nouvelle réalité et, à leur plus grande stupéfaction, sur leur nouveau corps

Les personnages se réveillent à Sarkomand, dans les Contrées du Rêve, après que leur esprit a été transféré dans les dépouilles sans âme d'esclaves des Bêtes lunaires.

Il n'était pas issu de la grande ventriloquie
Du papier mâché délavé du sommeil...
C'était de l'au-dehors que venait le Soleil.
Wallace Stevens, *Non pas idées quant à la chose, mais la chose même*



En quelques mots…

Sous l'effet de l'étrange drogue de M. Lao, la vision des personnages se trouble douloureusement, chaque image semblant s'étirer à l'infini, comme durant une lente chute dans un puits sans fond. Soudain, toute sensation de légèreté disparaît et les personnages se réveillent sous une lumière brillante, le corps perclus et… mais attendez, ce n'est pas mon corps !

Implication des personnages

Si les personnages acceptent leur nouvelle identité, ils auront plus de facilité à s'adapter au monde qui les entoure. S'ils refusent cette nouvelle réalité, celle-ci va probablement les rejeter et les plonger dans la démence.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir son nouveau corps** et l'accepter sans perdre la raison
- **Découvrir ce qui régit le nouveau monde qui les entoure**

Ambiance

Dans les Contrées du Rêve, la réalité est fondée sur la force des croyances. Les objets sont constamment en changement, bien que cela reste subtil. Un personnage peut détourner son regard à peine un instant, et la statue tout proche qui avait les mains vides tiendra maintenant un instrument de musique. Presque tout est possible. Mais comme les personnages ne le savent pas, cela risque juste de renforcer leur impression d'être plongés dans un mauvais rêve, les laissant espérer qu'ils vont pouvoir bientôt se réveiller.

Investigation	2/5
Action	1/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	1/5

Difficulté : Débutant
Style de jeu : Rêve halluciné
Durée estimée : 2 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type, mais différents
Époque (Inspiration) : *Dans la peau de John Malkovich* (film)

À l'affiche

Les nouveaux corps des personnages

Le réveil est d'autant plus pénible que les personnages se retrouvent dans un nouveau corps, éventuellement très différent de leur corps d'origine. Cette découverte, déjà pénible en soi, se double d'une vérité toute aussi improbable : ils sont probablement dans un autre monde, dont les règles sont quelque peu différentes de celui qu'ils connaissent. À moins que tout ceci ne soit qu'un mauvais rêve, une hallucination causée par la drogue ?

Les précédentes extensions du jeu *L'Appel de Cthulhu* ont tenté de définir le monde des rêves et de fournir des règles pour la compétence Rêve : le pouvoir de changer la réalité dans les Contrées du Rêve par sa seule volonté. Procurez-vous une copie des *Contrées du Rêve* V7, qui pourra vous aider à étoffer les idées présentées dans ce chapitre.

Toutefois, nous suggérons que le gardien de cette campagne **refuse** l'utilisation des règles précédentes pour la compétence Rêve.

Il y a deux raisons à cela : cette campagne est basée sur la surprise et l'absence de contrôle. Lorsque les rêveurs auront établi un environnement stable et fiable dans le monde onirique, ce ne sera plus le monde onirique mais un autre système de jeu, qui peut être sujet à quelques abus. Lorsqu'un joueur peut prédire avec certitude le résultat d'une action, ce n'est plus amusant.

Dans ce but, utilisez à la place les règles suivantes.

Les encoches

Pour utiliser le Rêve dirigé, les rêveurs doivent accumuler des « encoches ». Ils en obtiennent uniquement lorsque leur joueur remarque à voix haute l'illogisme du monde qui les entoure, les changements/encoches pour le Rêve dirigé qui ont lieu lorsque leur personnage ne regarde pas. Cela ne peut arriver que si, vous, gardien, le décidez.

Premièrement, vous devez vous souvenir d'ajouter fréquemment ces changements subtils dans vos descriptions. Dans chaque scène, incluez des détails sur les formes, les couleurs, les odeurs et les sensations qui évoquent l'atmosphère particulière. Puis mentionnez un détail à nouveau, mais en le changeant sans explication.

Lorsque les joueurs remarquent ces changements, vous devez vous souvenir de garder le décompte des encoches pour chacun d'entre eux.

Parfois les joueurs ne remarqueront pas le changement. Parfois ils le remarqueront, mais ne le mentionneront pas. Si vous remarquez par le langage corporel ou une expression du visage qu'un joueur a détecté un changement dans la réalité, vous pouvez lui accorder une encoche même si le joueur ne dit rien à voix haute.

Restez attentif aux occasions d'inclure des changements subtils à la réalité dans laquelle les rêveurs se déplacent et au moment où un joueur vous surprend à le faire.

Un exemple

Chet Ridgely espère faire plier les Contrées du Rêve à sa volonté en trouvant une épée. Il imagine un cimeterre incrusté de bijoux. À son insu, Chet a déjà trois encoches obtenues grâce à son sens de l'observation durant la partie.

Le cimeterre est un objet matériel (+1 encoche) en plus du coût de base de 1 encoche, soit un coût total de 2 encoches. Chet a un POU de 60. Le gardien doit réussir un test ordinaire de Pouvoir pour Chet, ici 60 %.

Le gardien obtient 16, c'est une réussite. Mais pour maintenir le mystère, il dupe Chet. Après plusieurs minutes de recherches infructueuses autour de lui, Chet devient frustré et s'assoit sur un tronc pourri. Le tronc s'effondre et révèle le squelette d'un guerrier mort depuis longtemps qui tient dans ses mains le cimeterre dont Chet rêvait.

La vie dans un rêve

Le monde onirique, mieux connu sous le nom de Contrées du Rêve pour ceux qui ont des connaissances ésotériques, est comme un reflet de l'esprit de ceux qui ont occupé le monde éveillé de la Terre et de centaines d'autres mondes. Pendant que ceux qui sont dans le monde éveillé de la Terre dorment, leur alter ego va dans les Contrées du Rêve et vice-versa. La plupart des citoyens de la Terre n'ont aucun souvenir de ces expéditions nocturnes, mais certains rêveurs choisissent consciemment d'entrer dans le monde des Contrées du Rêve. Certains êtres et créatures, par contre, existent seulement dans les Contrées du Rêve ou s'y rendent lorsque leur forme terrestre meurt.

La vie dans les Contrées du Rêve est étrange. Même si les principes de base de la vie sur Terre semblent reproduits ici, les personnages abandonnés dans le monde onirique découvriront rapidement qu'il n'y a pas de règles déterminées. Même les choses constantes comme les lois de base de la physique sur Terre n'ont souvent pas d'application dans les Contrées du Rêve. L'eau peut couler à contre-courant, le temps peut s'arrêter, des objets inanimés peuvent prendre vie.

Contrairement à la réalité terrestre, la réalité des Contrées du Rêve est fondée sur les croyances et la force de ces croyances. Presque tout est possible. Même si certaines idées demeurent immuables (comme l'existence d'une ville appelée Sarkomand), d'autres vont et viennent au gré des rêveurs. Plus le changement est petit et insignifiant et plus le pouvoir du croyant est fort, plus il est probable que le changement aura lieu.

Les rêveurs les plus puissants sont comme des dieux aux pouvoirs limités, des gens qui peuvent simplement souhaiter que des événements se produisent. Cependant, cette habileté n'est pas intrinsèque aux citoyens des Contrées du Rêve ; certains la possèdent, la plupart non.

La magie dans les Contrées du Rêve est aussi acceptée là-bas que la science l'est dans notre monde. Elle exploite les failles et les pouvoirs des croyances préexistantes dans le monde des Contrées du Rêve. Mais bien sûr, elle a un prix.

Les Contrées du Rêve ont une qualité de vie propre. Le rythme habituel de la vie sur Terre ne s'applique pas. À la place, la concentration de l'attention et de la volonté pervertissent et changent la perception, le temps, les besoins et autres choses qui seraient des constantes sur Terre. Par exemple, les gens dorment et mangent dans les Contrées du Rêve, comme ils le font sur Terre, mais ils peuvent se passer de nourriture pendant des jours, des semaines voire des années et ne jamais mourir de faim. De façon similaire, si une personne est suffisamment concentrée sur une tâche, elle peut continuer indéfiniment sans dormir. Si la quête est suffisamment envoûtante pour distraire l'esprit du rêveur de ses besoins usuels (manger, dormir), ceux-ci sont simplement remis à plus tard.

Perception et orientation

La nature fondamentale du monde des rêves est le changement. Les objets sont constamment en changement subtil autour des rêveurs. Par exemple, un rêveur peut détourner son regard un instant de la statue d'un satyre qui a les mains vides puis regarder à nouveau et le satyre tiendra une flûte. Ces changements sont subtils et semblent toujours se passer lorsqu'un rêveur ne regarde pas. Le gardien peut laisser les joueurs deviner à quel moment ces changements auront lieu.

Les choses deviennent intéressantes uniquement lorsque les joueurs eux-mêmes indiquent les changements au gardien. La perception est la clé : les rêveurs qui continuent d'avancer sans porter attention (ou qui portent attention, mais qui ne questionnent pas le gardien) ne gagnent rien de ces changements. Ceux qui prêtent attention et qui commentent, cependant, ont fait un premier pas pour devenir un rêveur dirigé, quelqu'un qui peut manipuler de façon subtile le monde des rêves.
Bien sûr, cette information ne doit jamais être révélée aux joueurs.
Décomptez chaque commentaire des joueurs qui remarquent les changements (« Attends, je croyais que tu avais dit que la porte se trouvait du côté gauche de la caverne ? »). Chacune de ces perceptions donne au joueur une encoche dont le gardien garde un décompte secret. Les joueurs ne devraient jamais savoir que ce concept existe.
Ces encoches représentent les capacités croissantes de chaque joueur à exister dans la réalité étrange des Contrées du Rêve et à la plier à sa volonté.

Changer les choses

Les joueurs attentifs peuvent éventuellement apprendre ce qui est nécessaire pour changer de petites choses par eux-mêmes dans les Contrées du Rêve. Toutefois, il y a des obstacles à franchir.
Premièrement, si les personnages discutent entre eux (en jeu) des possibilités de faire ces changements, cela désagrège le rêve. Si les rêveurs planifient ensemble de faire un changement, tous ceux qui sont impliqués perdent une encoche. Les rêves sont des expériences personnelles, même les rêves partagés. Ils perdent de leur pouvoir lorsqu'ils sont sujets à de multiples points de vue.
Deuxièmement, les Rêves dirigés ne mènent jamais à une fin complètement dirigée. Un rêveur qui souhaite être rescapé d'une île peut soudainement se retrouver à bord d'un navire d'esclave en tant que marchandise. Un rêveur qui souhaite avoir de l'eau fraîche dans le désert peut se retrouver en train de se débattre dans une inondation. Le monde onirique a ses propres désirs, besoins et volontés. Ces encoches peuvent apporter un coup de pouce au rêveur mais peuvent aussi se révéler une arme à double tranchant.
Un rêveur qui a des encoches peut s'essayer au Rêve dirigé.

Les Rêves dirigés

Le Rêve dirigé est l'acte de vouloir que quelque chose (généralement un petit changement simple) se produise dans les Contrées du Rêve. Les encoches gagnées par les joueurs qui reconnaissent les changements dans les Contrées du Rêve donnent cette capacité. Puisque les joueurs ne sauront jamais que les encoches existent, tenter de directement contrôler la réalité des Contrées du Rêve est toujours un pari aveugle.
Plus les rêveurs s'aventurent dans les Contrées du Rêve, plus la possibilité d'exercer un tel changement devrait grandir dans leur esprit. Le gardien ne doit jamais confirmer qu'un tel résultat est possible. Le joueur doit plutôt arriver à cette conclusion par lui-même et expérimenter. Avec un nombre limité d'encoches à leur disposition (souvenez-vous que les joueurs ne doivent pas savoir combien d'encoches ils possèdent, ni même qu'elles existent tout court), le Rêve dirigé est également limité.
Lorsqu'un joueur annonce que son rêveur espère changer la réalité d'une certaine manière, le gardien teste le POU du rêveur mais garde le résultat secret. Le coût minimal est toujours d'une encoche. En cas de succès, le gardien enlève des encoches supplémentaires au joueur. Un joueur qui n'a pas d'encoche peut tenter un changement, mais rien ne se produira.
Le coût et la difficulté dépendent du niveau de changement. Les changements esthétiques sont faciles, mais peuvent être coûteux à grande échelle. Voici les lignes directrices. Le coût et la difficulté finale du test requis reviennent toujours au gardien.

Les blessures, la maladie et la mort

Les blessures, les maladies et la mort dans les Contrées du Rêve ont des ressemblances fondamentales avec leur équivalent sur Terre. Mais, dans les Contrées du Rêve, il est possible d'éviter la mort et la défiguration, parfois même de façon permanente.
En plus de la guérison normale selon les règles de *L'Appel de Cthulhu*, les rêveurs blessés peuvent regagner des points de vie en utilisant des points de magie. Chaque point de magie utilisé redonne un point de vie. Cette capacité est innée pour tous les habitants des Contrées du Rêve et tous les rêveurs savent au plus profond d'eux-mêmes que ce genre de guérison est possible. Malgré tout, cela reste stupéfiant à voir, en particulier pour ceux provenant de la Terre. Même les défigurations et les invalidités peuvent être guéries par la simple conviction qu'elles ne sont pas réelles. Chaque rêveur perd 1/1D4 points de Santé mentale la première fois que plus de quatre points de vie sont récupérés de cette façon.

Changement avec le Rêve dirigé	Coût	Test de POU
Coût de base, minimal	1 encoche	Pas de test
Est-ce un changement esthétique ? (apparence, vêtements, etc.)	-1 encoche	Test avec 1 dé bonus
Est-ce un changement personnel ? (quelque chose qui importe seulement au rêveur)	-1 encoche	Test avec 1 dé bonus
Est-ce un changement matériel ? (un gain physique, de l'argent, une propriété, des armes, etc.)	+1 encoche	Test ordinaire
Est-ce un très gros changement ? (plus gros que le rêveur lui-même)	+2 encoches	Test majeur
Est-ce un vaste changement? (plus gros qu'un manoir)	+5 encoches	Test extrême
Est-ce une question de vie ou de mort ?	Toutes les encoches	Test à -10%

Les maladies et les empoisonnements sont plus difficiles à traiter, mais leurs effets peuvent être atténués. Dépenser dix points de magie réduit d'un cran la virulence de la maladie ou du poison.

La mort dans les Contrées du Rêve est inhabituelle. Certains êtres sont immortels. D'autres vivent l'équivalent de plusieurs siècles terrestres. Pour beaucoup, c'est un endroit où le temps ne compte pas.

Le rêveur est par contre inhabituellement vulnérable. La plupart des rêveurs de la Terre viennent dans les Contrées du Rêve seulement en esprit et laissent leur corps en sécurité sur Terre. Ce n'est pas le cas des personnages. Leur corps a disparu dans le monde terrestre tandis que leur esprit a été transféré dans les Contrées du Rêve. S'ils trépassent là-bas, ils meurent pour de bon.

Il est probable que les rêveurs chercheront un chemin pour revenir sur Terre, là où leur famille et leurs vies les attendent, des vies imparfaites, mais bien à eux. Ceux qui voudront suivre le chemin parsemé de dangers et d'intrigues vers l'immortalité dans les Contrées du Rêve doivent chercher ailleurs que dans cette campagne pour trouver la bonne direction.

La Santé mentale

Dans le monde des Rêves, la Santé mentale est à la fois plus solide et plus malléable que dans le monde réel. Au début de chaque nouvelle journée dans les Contrées du Rêve, ou à chaque transition équivalente là où le passage des jours est impossible à suivre, chaque rêveur peut faire un test de Santé mentale. En cas de succès, le rêveur regagne 1D4-1 points de Santé mentale. En cas d'échec, rien ne se passe. De cette façon, les rêveurs peuvent retrouver leur niveau de Santé mentale initial (égal au POU). Les rêveurs peuvent également regagner de la Santé mentale en triomphant de monstres, selon les règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Tests d'expérience

Les rêveurs seront appelés à apprendre et à utiliser des compétences que leur double éveillé n'a jamais eu de raison d'apprendre. Le gardien doit leur permettre d'améliorer ces compétences plus fréquemment que dans le monde éveillé.

Laissez le joueur faire des tests d'expérience chaque fois qu'un rêveur accomplit des efforts significatifs pour étudier ou pratiquer une compétence, ainsi qu'à chaque fois qu'un rêveur utilise une compétence, même en cas d'échec, à condition que la tentative soit instructive.

Par la même occasion, permettez des tests d'expérience à la fin de chaque chapitre, durant les transitions ou après un événement dramatique qui survient au cours d'un chapitre.

Le gardien peut accorder aux rêveurs qui maîtrisent déjà plusieurs langues étrangères terrestres une plus grande facilité pour apprendre les nouvelles langues des Contrées du Rêve. Par exemple, un rêveur qui a des compétences linguistiques et qui étudie intensivement une langue des Contrées du Rêve peut tenter d'améliorer sa compétence dans celle-ci, en faisant un test d'expérience avec sa meilleure compétence dans une autre langue, peu importe cette dernière. Si le test est réussi, le rêveur commence avec ÉDU/2 % dans cette langue des Contrées du Rêve. Il pourra ensuite l'augmenter de la façon habituelle. Ce qui est qualifié comme «intensivement» reste à la discrétion du gardien.

La Chance

Dans les Contrées du Rêve, la roue peut tourner en un instant, pour le pire ou le meilleur. Lorsqu'un groupe de rêveurs fait face à un danger ou un revers de fortune, ils peuvent demander un test commun de Chance. Ceci déterminera le résultat d'événements tels que l'effondrement d'une grotte quand ils s'y trouvent ou si un vieux livre de sorts tombe en charpie pendant qu'ils le consultent.

Le gardien utilise le niveau de Chance le plus bas dans le groupe. Si le résultat du test du gardien est un succès, les suites sont positives pour le groupe. Sinon, le groupe subit des conséquences fâcheuses.

La dépendance

Dans les Contrées du Rêve, les rêveurs ne souffrent pas de dépendance physique aux opiacés, mais la dépendance psychologique demeure. Cet élément peut survenir chaque fois que vous voulez l'utiliser comme élément scénaristique. Si les rêveurs décident de s'installer et refusent de chercher un moyen pour revenir sur Terre, le manque se fait sentir. La seule chose qu'ils ne pourront jamais trouver dans les Contrées du Rêve, même si quelqu'un leur dit qu'elle existe, est une drogue qui comblera ce manque. Lorsque le manque s'installe, le rêveur subit des pénalités de plus en plus importantes à tous ses tests (test majeur au lieu d'ordinaire, puis extrême, puis avec un dé de malus), qui vont augmenter chaque jour, jusqu'à ce qu'il se mette en quête d'un moyen de rentrer.

Les langues

Des langues étrangères jamais entendues sur Terre sont communes dans plusieurs régions des Contrées du Rêve. Toutefois, grâce aux millions de visiteurs nocturnes de la Terre, dans les régions principales des Contrées du Rêve, l'anglais est parlé couramment.

Mais est-ce de l'anglais ? Un Français jurerait que tout le monde parle français dans les Contrées du Rêve. En fait, les rêveurs terrestres peuvent parler entre eux sans tenir compte de la barrière des langues. Lorsque vous voyez «anglais»

Langue	Description	Écrite	Race/Région
Cum'Teha	Langue proche d'une langue polynésienne terrestre	Oui	Humains/Baharna
Morga	Langue du monde souterrain, non parlée par les humains	Non	goules, gugs, ghasts /Monde souterrain
Oeuth	Langue brutale, animale, aux sons tranchants et durs	Oui	Hommes de Leng
Pross	Langue proche du polonais	Oui (rare)	Humains/Ilek-Vad
Skand	Langage proche du suédois	Oui	Humains/Inquanok
Talunen	Langage proche de l'espagnol	Oui	Humains/Lhosk
Ulet	Langage proche du swahili	Oui	Humains/Ilarnek

En meilleure forme

Certains rêveurs peuvent améliorer leur nouveau corps inconsciemment. Chaque joueur dispose de points supplémentaires à ajouter aux caractéristiques physiques : FOR, CON, TAI, DEX, et/ou APP. Sur ces corps oniriques, les caractéristiques physiques peuvent dépasser 90.

Les esprits aigus et puissants ont une plus grande influence sur leur double onirique. Le total de points bonus est calculé selon la formule suivante : POU x 2 moins la somme d'INT et ÉDU. Par exemple, un rêveur avec POU de 75, une INT de 60 et une ÉDU de 65 aurait 150 (POU x 2) moins 125 (INT + ÉDU) c'est-à-dire 25 points supplémentaires à répartir comme il le souhaite dans les caractéristiques physiques (FOR, CON, TAI, DEX et/ou APP) de son nouveau corps onirique.

dans ce livre, il peut être remplacé par la langue terrestre que vous voulez.
Les langues communes originaires des Contrées du Rêve sont décrites page précédente avec leur région et les races qui les parlent.

Nouveau monde, nouveau corps

Lorsque les rêveurs se réveillent dans les Contrées du Rêve, leur esprit a été transféré dans les dépouilles à peine vivantes et sans âme d'esclaves humains dans les ruines de Sarkomand. Il va sans dire que le choc d'un tel transfert sera très rude, en particulier si le nouveau corps est très différent de leur corps originel.
Lorsqu'ils se rendent compte de leur situation, chaque rêveur doit réussir un test de Santé mentale ou perdre 0/1 point de Santé mentale. Dans le monde éveillé, le prix serait plus élevé, mais ils sont dans le monde onirique.
Cependant, jusqu'à ce que le rêveur soit à l'aise dans sa nouvelle enveloppe, il doit refaire le test à chaque fois qu'il est confronté à une nouveauté dans sa vie (par exemple, remarquer une modification de la force physique, de la taille ou du poids, ou encore voir son reflet dans un miroir ou plan d'eau). Tant que ce test n'aura pas été réussi trois fois d'affilée, les pertes de Santé mentale continuent.
Voici des exemples de corps pour les rêveurs. Les joueurs peuvent aussi créer un nouveau personnage au complet.

La transition

Revenons à notre histoire. Lorsque l'euphorie provoquée par la bywandine s'installe, le rêveur remarque une étrange distorsion dans sa vue. Sa vision périphérique s'estompe lentement, transformant chaque endroit que le rêveur regarde en un tunnel mal éclairé qui s'ouvre sur le monde et qui devient de plus en plus petit. L'effet est similaire à tomber très lentement au fond d'un puits.
La porte sur Terre se ferme brusquement, éteignant toute lumière et laissant les rêveurs dans le vide, parfaitement seuls, leur corps perdu dans le vide de l'espace. Grâce à l'euphorie provoquée par la drogue, la chute est agréable et donne aux rêveurs une sensation de légèreté.
Aussi brusquement que tout a disparu, les rêveurs se réveillent. À travers leurs yeux mi-clos, ils perçoivent une lumière brillante et les douleurs de leur nouveau corps.
Ils se réveillent dans les ruines de Sarkomand.

Description	FOR	CON	TAI	DEX	APP	Impact	PV
Homme africain, couvert de tatouages rectilignes complexes	55	20	60	55	35	0	8
Femme caucasienne, aux yeux cramoisis	40	75	55	30	80	0	13
Homme asiatique avec des piercings rituels sur le visage et les bras	90	85	90	35	45	+1D6	18
Homme polynésien avec des scarifications rituelles sur le dos et le visage	75	85	85	35	25	+1D4	17
Femme indienne avec un magnifique tatouage de papillon sur tout le visage	30	75	45	70	85	0	12
Homme méditerranéen aux très longs cheveux	65	70	70	55	60	+1D4	14
Homme caucasien, avec des cicatrices de combat gommées par le temps	90	55	80	35	50	+1D6	14

Réveil à Sarkomand

Où l'on prouve que les Contrées du Rêve sont bien plus qu'un simple lieu d'émerveillement C'est également un lieu de danger et d'horreur

Les personnages se réveillent en plein soleil, au milieu d'autres corps humains entassés, enveloppés par une tenace odeur d'urine et d'excréments.

Une demeure sale en un monde éventré,
Un lambeau d'ombres pâles au bord de la blancheur,
Que vient enduire l'or d'un Soleil opulent.

Wallace Stevens, *Carte postale du volcan*



Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	5/5
Interaction	3/5
Mythe	1/5

Difficulté : Moyenne
Style de jeu : Rescapés sur un continent inconnu
Durée estimée : 6 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : *L'Odyssée* Homère

En quelques mots...

Pour revenir dans leur monde, les personnages doivent faire confiance au Percepteur, jusqu'à un certain point, et se laisser guider vers la sortie la plus proche. Heureusement, leur nouvel ami connaît assez bien les Contrées du Rêve et sait qu'elles sont aussi reliées physiquement au monde des personnages en plusieurs points, même si la majorité des voyageurs n'y viennent que durant leur sommeil.

Implication des personnages

Les investigateurs vont découvrir les recoins de Sarkomand et tenter de trouver une issue pour rejoindre le Monde de l'Éveil. Mais pour celà, ils seront obligés de faire confiance à leur guide en ces lieux et survivre aux étrangetés qu'ils y rencontreront...

Enjeux et récompenses

- **Trouver un abri et de l'équipement,** pour tenter de survivre dans Sarkomand
- **Quitter Sarkomand,** pour rejoindre une sortie vers leur monde d'origine

Ambiance

Les personnages doivent réaliser qu'ils ne peuvent pas rester longtemps à Sarkomand, car leurs jours sont comptés dans leur corps d'emprunt. Mais les possibilités qui s'offrent à eux sont réduites et tout aussi insensées. S'ils ne veulent pas risquer de perdre la vie sous les crocs des créatures improbables qui hantent le Monde souterrain, il ne leur reste plus qu'à s'emparer, en plein jour, d'une galère noire des hommes de Leng. Le temps presse.

À l'affiche

Le Percepteur

Le Percepteur est un petit homme grassouillet et bossu, aux traits asiatiques déformés. Son front est tatoué d'un étrange symbole. Malgré son large sourire aux dents jaunies, il n'inspire pas confiance. Il tente de communiquer dans plusieurs langues aux sonorités étranges, parmi lesquelles certaines semblent rappeler des souvenirs aux personnages.

Le wamp

Le wamp est une large bête, à la peau pâle et au corps bouffi. Il est capable d'avancer rapidement sur tous les terrains, malgré son nombre de pattes grêles peu raisonnable. Son unique but semble de contaminer ses proies avec une maladie infectieuse.

Les hommes de Leng

Il est difficile de savoir ce que cachent exactement les grandes tuniques informes qui recouvrent ces créatures. Pourtant, elles semblent régner en maîtres incontestés sur la ville de Sarkomand. Leurs galères noires semblent aussi receler bien des secrets.



Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- La teinte vive du Soleil.
- Des tatouages ou des bijoux sur un corps particulièrement distinct des autres.
- Les nuages phosphorescents dans la nuit.
- Une statue de satyre décrépite.

Sarkomand

Ville antique, Sarkomand est plus vieille que l'humanité elle-même, dans les deux royaumes. Elle est tombée en ruines bien avant que l'ancêtre de l'Homme ne commence à vivre dans des grottes. Elle a été construite voilà bien longtemps par les hommes de Leng avant de devenir un carrefour commercial pour les races exotiques d'au-delà l'Orient.

C'était autrefois un port magnifique, aux portes surmontées de sphinx, tombées en ruines depuis. Cependant, au centre de la ville, deux énormes lions sculptés dans la diorite, une pierre grise connue pour sa dureté, demeurent encore debout et gardent l'entrée du Monde souterrain, bordant l'escalier de basalte qui s'enfonce dans des ténèbres absolues.

Des douzaines d'édifices imposants subsistent, ainsi que des centaines de bâtiments plus modestes, mais personne n'y vit. Les bêtes lunaires et les hommes de Leng se sont installés dans les tunnels sous Sarkomand.

Sarkomand est tombée durant la préhistoire face aux bêtes lunaires et à leur magie. Elle sert maintenant de camp à leur folie, leurs serviteurs y commerçant avec les communautés éloignées d'humains et avec les étranges habitants du Monde souterrain.

Les ruines sont peuplées de quelques bêtes lunaires et de nombreux hommes de Leng. Les esclaves humains et extraterrestres, plutôt rares, effectuent des tâches répétitives et répugnantes au service de leurs maîtres, tels que se débarrasser des cadavres, nettoyer les déjections des bêtes lunaires ou se battre pour divertir les hommes de Leng.

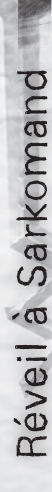
Les humains qui ont une certaine force d'âme sont emmenés sur des galères noires vers les villes des bêtes lunaires sur la face cachée de la Lune, où leurs âmes leur sont arrachées pour créer les gemmes de sang. Ceux qui



Sarkomand

Légende

1. Le Percepteur
2. La tanière du wamp
3. Les galères noires
4. La place



survivent et qui correspondent aux goûts des bêtes lunaires sont dévorés. Les corps sans âme qui ne plaisent pas aux bêtes lunaires sont ramenés à Sarkomand puis échangés contre des champignons et des animaux exotiques auprès des créatures du Monde souterrain. Cela explique l'origine des corps que les rêveurs occupent.

Le réveil

Les rêveurs se réveillent en plein Soleil, au milieu d'odeurs d'urine et de déjections. Ils se trouvent dans une pile de corps humains. Certains respirent et sont encore en vie, mais ils ne semblent pas naturels pour autant. Tous ont les yeux blancs et tous les visages n'expriment que stupéfaction. La plupart reposent dans leurs propres excréments.

Des monceaux de corps qui respirent encore sont entassés les uns sur les autres. Beaucoup sont nus, mais certains sont vêtus de haillons ou de peaux. Quelques-uns laissent entendre avoir possédé une certaine richesse autrefois : des ongles propres, une bague ou un pendentif. D'autres sont couverts de cicatrices et de boursouflures, dont certaines semblent très récentes. Tous ont une marque étrange sur le dos (y compris les rêveurs, s'ils vérifient). Cette blessure étrange est composée de deux petites brûlures à la base du dos, d'environ deux centimètres de long chacune.

Ils entendent quelqu'un qui se déplace entre les piles de corps, en chantant mal d'une voix éraillée dans une langue étrangère. La voix cesse parfois de chanter puis reprend après avoir fait entendre un bruissement.

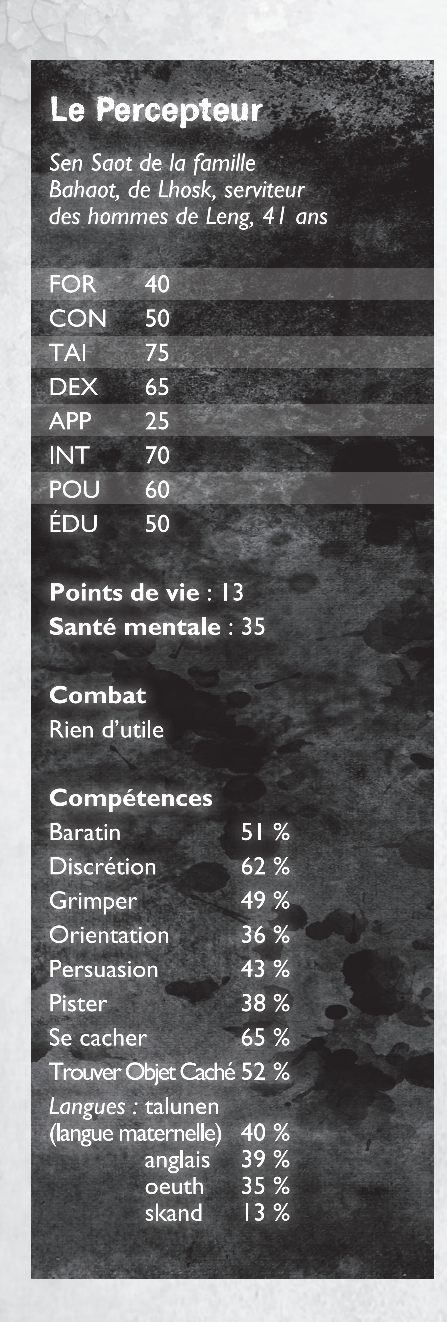
Le Percepteur, comme on l'appelle, est un esclave humain bossu qui fait le tri des corps en vie avant qu'ils ne soient envoyés au Monde souterrain. Il récupère les bijoux ou biens de valeur, il rase les cheveux de certains pour en faire des cordes et leur retire parfois certains organes (les yeux, les doigts ou les testicules) pour des sorts (perte de 0/1 point de Santé mentale pour ceux qui le voient faire). Il est au service des hommes de Leng, qui préfèrent les ténèbres des tunnels souterrains et n'aiment pas devoir s'occuper des humains vidés, puisqu'ils ne peuvent ni les amadouer, ni les menacer.

Certaines nuits, les galères noires arrivent de la Lune et ramènent des corps vivants mais amorphes à Sarkomand. Le jour suivant, le Percepteur fait le tri parmi les corps dans l'espoir de trouver des objets de valeur à ramener à ses maîtres. Une fois la nuit tombée, les corps sont emmenés sur la place puis livrés dans le Monde souterrain. Puisqu'il est terriblement peureux, le Percepteur risque de s'enfuir à la première bousculade. S'il est capturé par quelqu'un de plus grand que lui, il se montrera totalement servile. Il le demeurera jusqu'à repérer une chance de s'échapper ou de faire preuve de traîtrise.

Jeter un œil aux alentours

Les rêveurs qui souhaitent obtenir une meilleure vue peuvent monter sur une pile de débris ou sur l'un des bâtiments encore debout. Un test de Chance ou de Grimper (prendre le plus élevé) doit être réussi pour cela. En cas d'échec, une mauvaise prise, l'effondrement de la structure ou une maladresse provoqueront la chute de l'investigateur, qui perdra 1D4 points de vie.

Arrivé à une hauteur suffisante, le rêveur verra une place imposante au



Le Percepteur

Sen Saot de la famille Bahaot, de Lhosk, serviteur des hommes de Leng, 41 ans

FOR	40
CON	50
TAI	75
DEX	65
APP	25
INT	70
POU	60
ÉDU	50

Points de vie : 13
Santé mentale : 35

Combat
Rien d'utile

Compétences

Baratin	51 %
Discrétion	62 %
Grimper	49 %
Orientation	36 %
Persuasion	43 %
Pister	38 %
Se cacher	65 %
Trouver Objet Caché	52 %
Langues : talunen (langue maternelle)	40 %
anglais	39 %
oeuth	35 %
skand	13 %

Interpréter le Percepteur

Le Percepteur est terriblement peureux, mais ne le faites pas fuir trop rapidement. Il est important pour découvrir des choses que les rêveurs doivent savoir. S'il fuit trop vite ou meurt trop tôt, tentez de trouver un moyen de faire découvrir le minimum.

- Les rêveurs se trouvent à Sarkomand, une ville antique aux merveilles depuis longtemps oubliées.
- Il est au service des hommes de Leng, qui servent les bêtes lunaires. Il est suffisamment terrorisé pour rester loyal. Il ne les quittera pas, à moins d'y être contraint.
- Il est terrifié par ce que ses maîtres lui feront s'ils pensent qu'il a réveillé les rêveurs. Ses maîtres se réveilleront à la tombée de la nuit.
- Sur la place se trouve un portail qui mène au Monde souterrain. Les hommes de Leng et les bêtes lunaires ne s'y aventurent pas, mais ils y envoient des corps endormis pour les échanger contre des champignons et des aliments exotiques.
- Ils ne se trouvent pas sur Terre, mais ce royaume est relié à la Terre en plusieurs endroits. Il a entendu dire que l'un de ces endroits se trouve dans le Monde souterrain. Il ne sait pas où les autres se situent, seulement qu'ils existent.

Nord, nichée parmi les bâtiments en ruines. Un test de Trouver Objet Caché permettra de voir des mouvements occasionnels de la part de créatures de taille humaine sur la place. Au loin s'étendent des montagnes immenses.

Au Sud, des quais en ruines occupés encore par des bateaux antiques, certains coulés, d'autres partiellement visibles et, au-delà, le vert grisâtre de l'océan. Un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer que certains quais ont été restaurés et que d'imposants navires noirs y sont amarrés.

Il paraît évident, pour toute personne qui prend le temps d'examiner son environnement, qu'elle ne se trouve plus sur Terre (perte de 0/1 point de Santé mentale).

Le Percepteur

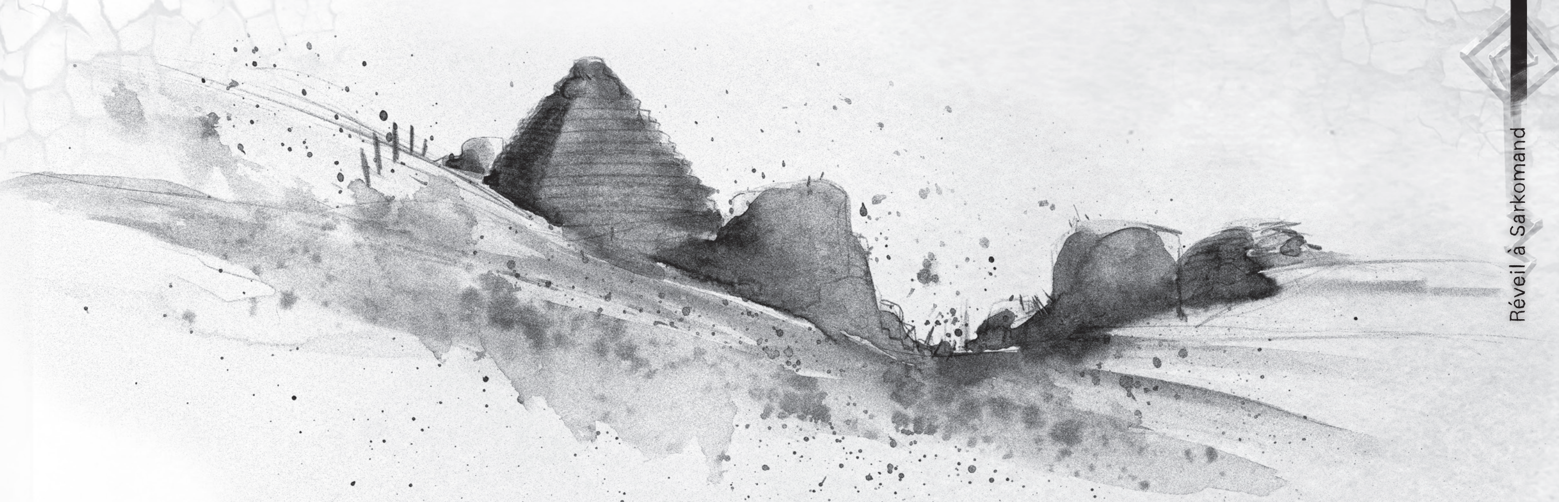
Le Percepteur est un petit homme grassouillet, bossu et défiguré, d'ascendance asiatique, aux dents jaunies et pourrissantes. Bien que sa vitesse ne soit pas limitée par son physique, il marche et court en boitant lourdement de la jambe droite. Son front porte le symbole des hommes de Leng.

Il porte toujours des pantalons de cuir élimés, une chemise en coton et un manteau en fourrure trop large, taillé dans la peau d'un buopoth. Il ne porte aucune arme et compte plutôt sur sa connaissance de Sarkomand pour éviter tout danger. Il parle de nombreuses langues, y compris l'anglais, le talunen, l'oeuth et le skand.

Origines : le Percepteur ne se souvient pas de grand-chose avant l'âge de 16 ans, quand il a été vendu comme esclave aux hommes de Leng. Il a été rejeté par une famille aisée de Lhosk et s'est rapidement retrouvé sur le marché aux esclaves. Les mystérieux marchands de Lelag-Leng se sont saisis de lui et l'ont envoyé par-delà les mers sur les tristement célèbres galères noires. Là, pour la première fois de sa vie, ses difformités lui ont servi. Les bêtes lunaires l'ont trouvé trop répugnant pour s'en nourrir et les hommes de Leng l'ont traité avec plus de douceur que les autres esclaves, en raison de leurs similitudes physiques. À leurs yeux, il était moins répugnant que les autres humains. Au lieu de servir de repas ou d'esclave, il est devenu interprète.

Le Percepteur a appris de nombreuses langues et, en récompense, il a récemment reçu la tâche de trier les corps sans être surveillé.





Objectifs : il cherche à fuir le danger et, si possible, il aimerait se venger de ceux qu'il sert.

Ce que sait le Percepteur

Le Percepteur est la clé de voûte de l'introduction de cette campagne. Si possible, il devrait rester avec les rêveurs pendant un certain temps, afin de leur donner une meilleure idée de l'endroit où ils se trouvent et de la manière dont ils y sont arrivés. Cette section est divisée en plusieurs questions générales qui peuvent être posées au Percepteur, mais la quantité de ce qu'il sait et ce qu'il choisit de révéler revient, bien entendu, au gardien.

Où sommes-nous ? Comment pouvons-nous rentrer chez nous ?

Le Percepteur qualifie Sarkomand de « capitale de ce monde antique » et révèle seulement qu'il sert ses maîtres et récupère des biens qui leur reviennent de plein droit. S'il est interrogé plus longuement sur ses maîtres, qu'il appelle « mes seigneurs », il pointera la statue d'un satyre et dira que les habitants de Sarkomand ont été vaincus il y a bien longtemps par les bêtes lunaires, qu'il ne connaît que peu. Il n'en a jamais vu.

Sans quoi, le Percepteur est remarquablement érudit en ce qui concerne le monde des rêves. Il sait que les Contrées du Rêve sont physiquement reliées à la Terre en plusieurs points, mais que la majorité des voyageurs venus de la Terre ne sont présents que mentalement. S'il est interrogé sur la sortie physique la plus proche pour retourner sur Terre, il dira qu'elle se trouve sous la ville, mais il ignore sa localisation exacte.

Ayant visité la ville souterraine des hommes de Leng à de nombreuses reprises, il sait que l'entrée principale se trouve sur la place, mais il ne peut pas vraiment donner d'autres détails. S'il est traîné dans la ville souterraine, il résistera et finira par admettre qu'elle grouille de créatures maléfiques qui considèrent la chair humaine comme une friandise.

Les autres sorties se trouvent à une très grande distance au-delà de l'océan. Il ignore où.

Si les rêveurs semblent sur le point de le tuer, le Percepteur leur dit, de manière très crédible, que leurs âmes doivent trouver une issue aux Contrées du Rêve et retrouver leur corps, sinon leur corps onirique finira par se déliter. Il affirme pouvoir les aider s'ils jurent de le protéger.

Qu'arrivera-t-il aux autres humains ?

Le Percepteur dit qu'ils seront vendus aux habitants du Monde souterrain, qui les mangent ou s'en servent pour se divertir. En échange, les hommes de Leng reçoivent des baumes d'un champignon guérisseur, le keim, qu'ils échangent par la suite.

S'il est interrogé sur les habitants du Monde souterrain, il fabule et parlera de gugs, de ghasts et de goules, qui semblent tous énormes, aveugles et carnivores (il n'en a jamais vu).

Où pouvons-nous trouver des vivres ou des armes ?

Le Percepteur connaît de nombreuses réserves de divers artefacts et fournitures parmi les ruines, mais la plupart sont gardées par un wamp, qui chasse la nuit et dort dans un fossé profond durant la journée. (Si les investigateurs choisissent de suivre cette voie, consultez « La tanière du wamp » p. 22) Il est trop effrayé pour se rendre à la tanière.

S'il est interrogé sur les wamps, il montrera aux rêveurs un crâne de wamp, une chose horrible sans yeux, et leur donnera une description physique générale.

Le Percepteur a un morceau de viande séchée (du voonith, quoi que ce soit) chez lui, pas très loin. Le goût est affreux, mais c'est nourrissant et sa réserve permet de tenir deux semaines environ. S'il doit amener les rêveurs chez lui, il leur offrira la viande, dans l'espoir qu'ils le laissent partir.

Où pouvons-nous trouver un navire ?

Il n'a pas le droit d'approcher des quais, mais il y a des navires qui demeurent vides, pour autant qu'il le sache, durant la journée.

Où se trouve la ville sûre la plus proche ?

La ville humaine la plus proche de Sarkomand est Inquanok, mais le Percepteur ne sait pas grand-chose, sinon que ses maîtres n'aiment pas faire du commerce là-bas. Les autres villes sont Ilek-Vad et Lhosk, de l'autre côté de la mer cérénarienne.

Où se trouve Leng ? Connaissez-vous M Lao ?

Le précepteur explique patiemment et aimablement que Leng est l'endroit où ils se trouvent. Sarkomand se trouve à Leng, bien que le célèbre plateau se trouve 80 kilomètres plus loin.

Il ne connaît aucun M. Lao. Il prononce « missieu » au lieu de « monsieur ».

Où avez-vous appris l'anglais ?

Dans la ville de Lhosk, affirme-t-il, car de nombreux rêveurs s'y trouvent. C'est une langue répandue dans les Contrées du Rêve.

La hutte

S'il y est contraint ou si les investigateurs le suivent, le Percepteur les conduira chez lui. Il vit dans une hutte faite de vieux bois taché et de fourrures rosâtres. Un jet de Sciences (zoologie) ne donnera aucun indice au rêveur quant à la créature à laquelle les peaux ont été prises. Si la question est posée, le Percepteur répondra qu'il s'agit d'un buopoth. La hutte délabrée se trouve dans la cour d'un énorme bâtiment en ruines.

Le bâtiment en lui-même est incroyable et le style architectural fascinera ceux qui

Les trésors de la hutte

Le Percepteur rassemble ces artefacts depuis les ruines de Sarkomand.

Les statues

Ces magnifiques statues de marbre veiné représentent les hommes de Leng avant l'arrivée des bêtes lunaires. Il y a trois statues de satyres, l'un qui joue d'une sorte de cornemuse, l'autre qui danse et le dernier qui écrit sur une tablette de pierre. Les statues sont finement sculptées mais légèrement écaillées ou fissurées en raison de leur grand âge. Chacune pèse une centaine de kilos.

Les rouleaux et parchemins

Ces accumulations de papiers sont des extraits d'anciennes procédures juridiques rédigées en oeuth, la langue des hommes de Leng. Parmi les rouleaux se trouve le sort des *Rimes infinies* (voir p. 135), également rédigé en oeuth, mais d'une valeur considérable pour ceux qui s'intéressent à la magie.

Les artefacts terrestres

Une ceinture, une paire de mauvaises chaussures et un portefeuille, tous en cuir, ont été trouvés sur l'un des corps, selon le Percepteur.

Le portefeuille contient plusieurs bouts de papier. L'un d'eux indique un numéro de téléphone (Manchester-6110, un numéro à New York), un autre l'adresse et le numéro de téléphone du restaurant *Peach Blossom*. Il n'y a aucune indication d'identité sur le portefeuille, les chaussures ou la ceinture.

Les gemmes

Un coffre contient 2D100 petites gemmes de sang, récupérées par le Percepteur sur les corps. Trop petites pour être utiles, elles étaient demeurées sur les corps à leur retour. Le Percepteur n'est pas censé les garder et il les offrira aux investigateurs sans aucune hésitation. Dans d'autres régions des Contrées du Rêve, le contenu du coffre permettrait d'acheter une bonne partie d'une ville. Ici, il ne vaut rien.

viennent de la Terre. Il rappelle presque les temples indiens aux lignes sinueuses et fluides qui délimitent l'espace. Des inscriptions runiques sont parfois visibles, mais elles ne sont dans aucune langue terrestre (c'est de l'oeuth). Des douzaines de fenêtres aveugles donnent sur la cour. Ceux qui entrent ne peuvent que connaître une montée de paranoïa en se demandant ce qui peut se cacher dans les pièces. De plus, des sons discrets se font parfois entendre : des grincements, des gargouillements liquides, des échos quelconques et d'autres bruits encore moins identifiables.

La hutte est construite avec les débris de l'ancienne ville. Des douzaines d'objets hétéroclites garnissent la demeure d'une seule pièce, y compris plusieurs sculptures endommagées de satyres, une pipe à eau, un coffre ouvert contenant des gemmes rouges, des dizaines de piles de rouleaux et de parchemins pourrissants, des ceintures, des portefeuilles et des chaussures vraisemblablement d'origine terrestre.

Le Percepteur est quasiment seul en ville durant la journée. La nuit, il se terre dans sa hutte, protégé par la cour. La plupart des prédateurs nocturnes de Sarkomand chassent en se fiant au bruit et ils évitent la cour en raison des échos étranges qui s'y font entendre (mais le Percepteur ne le dira pas aux investigateurs, à moins d'y être contraint). Parfois, une créature s'y aventure et devient rapidement désorientée, ce qui permet au Percepteur de l'assommer, avant de la tuer et de la manger.

La tanière du wamp

Le Percepteur conduira les rêveurs à la tanière du wamp uniquement durant la journée. C'est à une courte distance, en direction de la mer. Il faut traverser plusieurs avenues bordées de bâtiments en ruines. Alors que les rêveurs approchent, une odeur âcre d'ammoniaque et de pourriture les prend au nez.

À une époque révolue, la tanière du wamp aurait pu être un corps de garde. Maintenant, des dizaines de corps en décomposition l'entourent, ainsi que des ossements, tous privés de leurs biens et vêtements. Certains cadavres sont visiblement humains. (Perte de 1/1D3 points de Santé mentale)

Le Percepteur sait plusieurs choses sur les wamps et il ne souhaite pas contracter de maladie d'un rêveur infecté. Il donne donc les informations en sa possession. Il recommande aux rêveurs de se couvrir la bouche d'un tissu et de ne pas respirer trop profondément une fois à l'intérieur. Lorsque



Wamp

Horreur inhumaine, infectée et vorace

FOR	75
CON	145
TAI	85
DEX	60
INT	50
POU	50

Points de vie moy. : 23
Impact moy. : +1 D4
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) 41 %
1D6 + impact + infection

Protection : 2 points de peau flasque.

Perte de santé mentale : 0/1D8

Note : le wamp est pâle, bouffi et possède neuf longues pattes, des oreilles pointues, un museau fin et ridé, des lèvres molles dans un visage sans yeux. La morsure d'un wamp propage des maladies. Toute personne mordue ratant un test ordinaire de Constitution sera infectée par une maladie qui défigure, comme la peste bubonique, la lèpre ou l'éléphantiasis.

le Soleil est levé, il assure aux investigateurs qu'ils n'ont rien à craindre.
À l'intérieur de la tanière, de nombreux biens de valeur traînent, ainsi que plusieurs piles d'ossements ensanglantés, encore frais. Une pile contient 23 épées de diverses époques et styles. La plupart sont couvertes d'une fine couche de rouille facile à nettoyer. La plupart ont des marques et runes que les investigateurs ne pourront pas déchiffrer. Ailleurs se trouve une pile de pièces de l'ancienne Sarkomand. Bien qu'elles aient une valeur pour un collectionneur, leur métal n'est pas précieux : il s'agit simplement de plomb recouvert d'une fine couche d'or. Il y a également 39 ceintures de styles différents, aucune d'origine terrestre, toutes rongées par les vers ou pourrissantes. Un test d'Intelligence permet de reconnaître des traces de petites dents effilées, celles du wamp. En dehors de cela, la pièce est vide. L'odeur empire encore dans les confins de la salle et les rêveurs qui ratent un test majeur de Constitution doivent sortir. Sinon, ils vomissent pendant 1D6 + 2 tours. Creusée dans les dalles au sol, ils trouvent l'entrée d'une galerie, rendue lisse par l'âge et l'usure. Elle s'enfonce dans le sol à un angle de 45 degrés et c'est de là qu'émane la terrible odeur d'ammoniaque. Le Percepteur informe les investigateurs que c'est là que le wamp dort et qu'il ne faut pas s'approcher.
À moins qu'il ne soit dérangé physiquement, le wamp ne se réveillera pas.

Les quais

À l'extrémité sud de Sarkomand se trouve une quinzaine de kilomètres de rivage occupé par des quais en bois et en pierre. Les dalles taillées à la main disposées autour des quais montrent toutes le visage heureux d'un satyre souriant ou riant, chaque expression étant légèrement différente des autres. Couvertes de mousse et rendues lisses par l'âge, les dalles sont l'un des derniers souvenirs d'une Sarkomand autrefois ville heureuse.

De nombreux quais sont en ruines, la plupart depuis des siècles. Autrefois magnifiques, il ne reste maintenant que quelques planches pourries suspendues entre des piliers de basalte, recouverts d'une mousse mauve.
Toute personne suffisamment folle pour s'aventurer sur les quais doit réussir un test majeur de Dextérité ou de Grimper toutes les minutes. Sinon, elle tombe à l'eau. Dans un tel cas, faites un test de Chance. En cas d'échec, le rêveur subit 1D10 points de dégâts en heurtant des débris sous l'eau. Deux tests de Nager sont nécessaires pour regagner la rive.
Deux quais se distinguent des autres. Il est difficile de savoir s'il s'agit d'ajouts récents ou si ce sont des artefacts plus résistants. Ils ne ressemblent pas au reste de l'architecture de la ville. L'entrée est une arche et, tout comme les quais, elle semble faite d'un seul tenant de pierre noire et froide. Il n'y a aucune jointure. C'est comme si un géant énorme était venu poser les quais, d'un seul bloc, dans l'eau.
À chacun de ces deux quais est amarrée une énorme galère, longue de 50 mètres, tout aussi noire et dénuée de jointure que les quais. Elles n'ont aucun sabord, voile ou mécanisme visible de navigation.

Les galères noires

Ce sont les galères des bêtes lunaires, sources de légendes et de questionnements dans tous les carrefours commerciaux. Lorsqu'elles sont amarrées, seuls les hommes de Leng interagissent avec les humains, et encore, aussi peu que possible, car le mode de vie des humains déplaît aux satyres. Les habitants des terres visitées ne savent pas exactement d'où viennent ces navigateurs, ni même qu'il s'agit de satyres, puisqu'ils portent des vêtements amples et des turbans qui cachent leurs traits inhumains.
Les rameurs également font jaser, car le mouvement rapide et infatigable des rames fait l'envie de tous les capitaines. À pleine vitesse, une galère noire peut atteindre 35 nœuds (65 km/h), ce qui surpasse largement tous les autres navires des Contrées du Rêve. Personne n'a jamais vu les rameurs, mais les rames se déplacent à l'unisson, comme si une main géante maniait toutes les rames simultanément.
En fait, des bêtes lunaires condamnées servent de rameurs. Des engins de torture obligent les rameurs à se déplacer à l'unisson. S'ils résistent, fatiguent ou rament à un rythme différent, ils endurent une décharge électrique. S'ils se trompent trop de fois en une même journée, ils sont électro-

Les trésors de la tanière du wamp

Ces objets ressortent parmi les déchets et les restes humains.

L'épée de Kamas-Tha

Il s'agit d'une lame fine et légère, d'un métal verdâtre. Une fois nettoyée, il est manifeste qu'il s'agit d'une lame de belle facture et d'un grand prix. Dégâts 1D6 +1 (peut empaler), a une solidité de 15 PV, offre +10 % aux jets de combat pour toucher ou parer.

Des écrits en talunen sur la garde expliquent que l'épée appartenait au patriarche de la famille Tha, de la ville de Lhosk. Si on le lui demande, le Percepteur peut les lire. Il ajoute que rendre cette épée à la famille serait chèrement récompensé. Cette épée s'est transmise de père en fils depuis plus de vingt générations. Son dernier propriétaire, Kamas-Tha, est mort lorsque les bêtes lunaires ont attaqué son bateau à la suite d'une trahison. Si les investigateurs s'intéressent à l'histoire, consultez « La famille Tha », p. 90.

Pour leur confier une piste supplémentaire, si les personnages n'entrent pas dans la tanière du wamp, l'épée pourrait être trouvée sur le Roc sans nom (p. 31) ou dans la hutte du Percepteur (voir p. 21).

Le sabre enchanté

Placée sur une surface plate, ce sabre légèrement incurvé tournera et pointera le port sûr le plus proche. Le personnage qui l'a posé connaîtra le nom de la ville et la distance à parcourir. À Sarkomand, le sabre pointe Lhosk. Cette arme était le présent d'un sorcier à un marin baharnien qui lui avait permis de voyager.

L'astrolabe

Il s'agit d'un astrolabe de navire en cuivre rouillé, mais fonctionnel, de la taille d'une main. Il aide à la navigation en permettant de repérer les étoiles. Il est hanté par l'âme du capitaine auquel il appartenait en dernier lieu, Talmes Reesh, de Rinar. Chaque semaine, durant la même nuit, son nouveau propriétaire revit les derniers instants de la vie de Reesh à la barre de son navire, le *Château blanc*, coulé par une chimère des nuages (voir p. 29) au large d'Ilek-Vad. Chaque vision fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale. Elles se poursuivront jusqu'à ce que l'astrolabe soit enterré selon les rites rinariens. Une enquête sur les coutumes rinariennes permettra de savoir comment mettre un terme aux visions. Enterrer l'astrolabe correctement fait regagner 1D4 points de Santé mentale à tous ceux qui participent.

Le calice d'argent

Ce calice en argent massif vaudrait cher dans n'importe quel port d'importance. Son style est assurément de Sarkomand et, s'il est vendu à un collectionneur, il atteindra un prix élevé.


Copyright Fantasy Flight Games

cutés et meurent. La plupart des bêtes lunaires, malgré leur force et leur résistance exceptionnelles, ne survivent pas. Les rameurs ne peuvent se reposer que lorsqu'ils sont au port, ce qui est rare. Ils ne peuvent pas quitter le navire de leur vivant. Ils sont nourris et défèquent par le biais de tubes. Un rêveur suffisamment fou pour s'aventurer dans la cale, même s'il ne risque rien physiquement, perdra 1/1D8 points de Santé mentale en voyant la forme terrible des bêtes lunaires enfermées dans leur cruelle prison. Être condamné aux galères est la sanction pour le seul crime reconnu parmi les bêtes lunaires : ne pas vénérer Nyarlathotep, leur seigneur et maître. Malgré cela, nombreux sont ceux qui préfèrent vénérer directement Azathoth.

La direction et la vitesse sont contrôlées depuis le pont par un simple panneau d'instruments. À part cela, le pont est vide, à l'exception d'une trappe énorme qui mène à la cale. L'intérieur du bateau sert principalement à entreposer la cargaison et les esclaves humains achetés au marché. L'immense cale où se trouvent les bêtes lunaires occupe une grande partie du pont inférieur.

Les quartiers des hommes de Leng forment une pièce qui comporte d'étranges hamacs (ils dorment debout) ainsi qu'une cambuse d'où émanent des odeurs écœurantes, probablement de ce qui sert de repas aux satyres. Les plafonds sont bas et il est difficile pour des humains de s'y habituer.

Chaque navire est chargé de nourriture nauséabonde et d'eau fraîche, suffisamment pour un voyage de plusieurs mois. Trois nuits après que les rêveurs se réveillent à Sarkomand, les galères noires partent pour la face cachée de la Lune.

De nuit, les quais et les galères grouillent d'hommes de Leng. Tous les humains qui sont attrapés dans les parages seront réduits en esclavage.

Les trésors des galères noires

Voici ce qui se trouve sur n'importe laquelle des galères noires.

Les lances fourchues

Douze lances modifiées pour les bêtes lunaires se trouvent à bord de chaque navire, en cas de mutinerie. Elles sont bien plus petites que des lances normales, pour que les hommes de Leng puissent s'en servir (ainsi que les humains).

Une fine ligne d'argent parcourt les lances de la poignée jusqu'aux deux pointes. Le porteur perd 1D4 - 2 points de magie en entrant en contact avec la lance. Chaque pointe cause 1D4 points de dégâts incapacitants en combat. Si les dégâts accumulés sont supérieurs à un cinquième de la Constitution (CON/5) de la cible, celle-ci demeurera inconsciente pendant 1D6 + 2 heures. À son réveil (ou après un sommeil normal), ces dégâts disparaissent, contrairement à des dégâts normaux.

Les cartes des bêtes lunaires

Ces énormes disques en argent tournent mécaniquement et sont couverts d'une fine série de points en relief. Chaque disque pèse plus de 50 kilos et ils sont donc difficiles à déplacer.

Les cartes des bêtes lunaires indiquent les distances vers divers ports, y compris ceux sur la face cachée de la Lune, Céléphaïs, Inquanok, Hlanth, Lhosk, Aphorat, Thalarion, Rinar et Baharna. Les cartes n'indiquent que les distances, mais aucune information géographique.

En mer, les distances sont constamment mises à jour par magie. Si quelqu'un étudie les cartes alors que le navire vogue, la direction d'une ville peut être déterminée par les changements dans les distances. Cela peut être utile.

Un rêveur qui étudierait longuement les cartes pourra faire un test d'Intelligence. En cas de succès, les opérer semble facile et tous les points en relief semblent former des mots en anglais, ou dans la langue maternelle du personnage. (Même les hommes de Leng ne peuvent pas lire l'écriture des bêtes lunaires.)

Le keim

Quatre boîtes de cette étrange substance se trouvent à bord de chaque navire. C'est une mousse phosphorescente d'un vert grisâtre. Dans la plupart des royaumes, cela vaut cher. Utilisé comme emplâtre sur une blessure (ce qui nécessite un test de Premiers soins quotidien), le keim empêchera les infections et guérira 1D6 points de vie par jour. Chaque boîte contient 50 emplâtres.

La place aux lions

Autrefois au cœur de la ville, la place est maintenant le seul vestige de sa gloire passée. Des sculptures de lion féroces, hautes de 7 mètres, sont encore debout, autour de la place, sur des dalles d'onyx. Chaque dalle contenait autrefois une pièce en or mais celles-ci ont depuis longtemps été extirpées par des mains inhumaines et cupides.

Près du centre de la place, une large tente verte et sale a été érigée, sur laquelle flotte un drapeau rouge. Cette tente recouvre l'énorme trappe qui mène au Monde souterrain et elle est toujours gardée par

un homme de Leng. Si une alarme est sonnée, une dizaine de satyres viendront en renfort. S'il y a un combat, il y a 10 % de chance que le bruit du premier round déclenche l'alarme, 20 % au deuxième round, 30 % au troisième et ainsi de suite. Si le garde est éliminé discrètement et que les investigateurs ont le temps d'explorer la tente, ils trouvent également un trou lisse et huilé, large d'un peu plus d'un mètre, qui s'enfonce dans le sol selon un angle de 45 degrés. C'est ici que les esclaves sont déposés pour atteindre le portail qui mène au-delà de la mer de Roulis jusqu'aux Tombeaux de Zin.
S'il est interrogé, le Percepteur indiquera que le portail est peu gardé puisque les goules n'aiment pas s'approcher aussi près du champignon blanc qui pousse là. Elles ne le font qu'au moment des échanges. Le prochain arrivage n'est prévu que la semaine suivante.

Les portes vers le Monde souterrain

Il existe deux portes vers le Monde souterrain dans la tente : la chute huilée que les hommes de Leng utilisent pour envoyer les corps inconscients en bas et la trappe qui s'ouvre sur les Dix mille marches, l'énorme et terrifiant escalier qui s'enfonce toujours plus dans les ténèbres, gardé par des détachements d'hommes de Leng.

Les Dix mille marches

Soulever l'ancienne trappe de bois vermoulu révèle l'entrée des Dix mille marches, un escalier vertigineux qui mène jusqu'au Monde souterrain, plus d'un kilomètre plus bas.
Au début, ce sont des marches petites et inégales creusées dans la roche, mais elles s'élargissent et se transforment jusqu'à former un escalier immense, parfaitement sculpté tel un large éventail de pierre. Le mur s'ouvre parfois sur une fenêtre sombre, donnant directement sur le Monde souterrain, des centaines de mètres plus bas, mais par laquelle rien n'est visible.
Le Percepteur refusera de passer par la trappe, à moins qu'il ne soit menacé physiquement. Il informe les rêveurs que s'ils descendent l'escalier, ils ne pourront pas échapper à ses maîtres. S'il est attaqué, il se jettera dans la chute plutôt que de prendre l'escalier, ou il tentera de retourner sur la place.
Si la trappe est ouverte, les charnières rouillées laissent échapper un grincement sonore. Ceux qui font un test d'Écouter entendent les hommes de

Les gardes : des hommes de Leng

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	60	55	65	65	55	+1D4	12
2	75	50	75	65	60	+1D4	13
3	45	40	45	55	55	0	10
4	65	70	75	50	50	+1D4	15
5	65	45	65	45	45	+1D4	11

Compétences

Discrétion	41 %
Écouter	33 %
Pister	49 %
Trouver Objet Caché	43 %
Langue : oeuth (langue maternelle)	57 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) 45 %
1D3 + impact
Combat rapproché (épées) 40 %
1D8 + 1 + impact

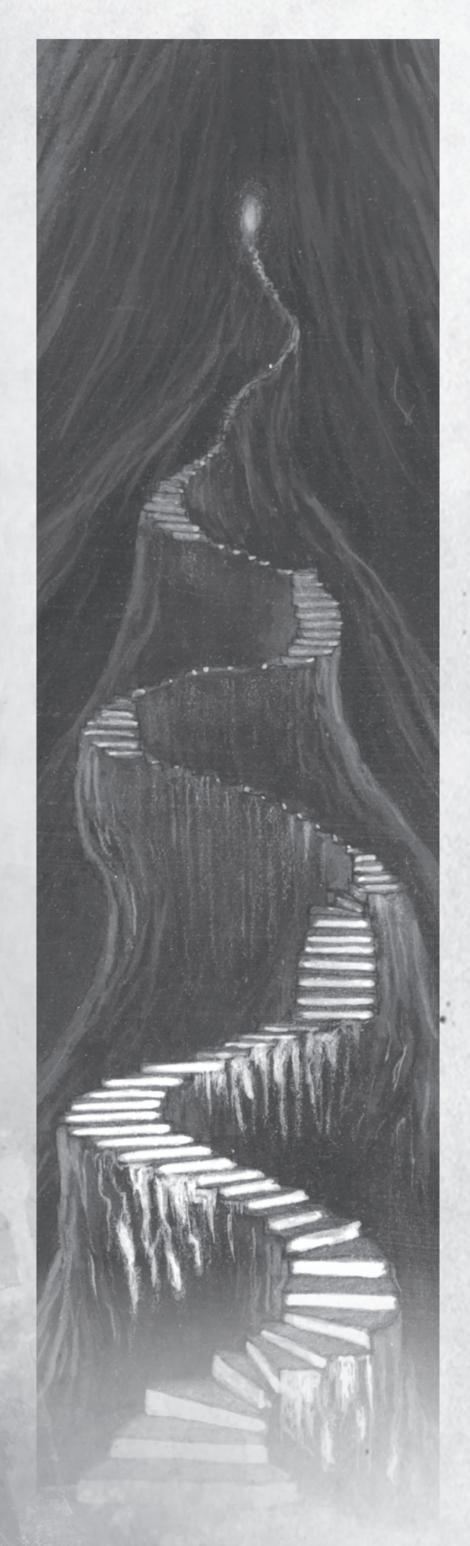
Perte de santé mentale : 0/1D6 - 1



Leng monter l'escalier, en criant dans une langue inconnue. S'il a le choix entre attendre l'arrivée des hommes de Leng et se jeter dans la chute, le Percepteur sautera dans le trou sans aucune hésitation.

La chute huilée

Le Percepteur se battra s'il est obligé de se jeter dans la chute sans aucune autre motivation mais s'il perd un point de vie ou plus, il obéit aux demandes des rêveurs et le fait.



Emprunter la chute est une expérience terrifiante. La descente prend plus d'une minute et se fait parfois à une vitesse supérieure à celle d'un cheval au galop. Ceux qui ratent un test de Chance perdront un point de vie en brûlures dues à la friction, à une épaule endolorie ou à une jambe blessée. Ceux qui ont un résultat de 100 perdent 1D10 points de vie puisqu'ils se cassent un membre durant la descente.

Tout en bas, il n'y a aucune lumière à l'exception de la douce lueur que les champignons blancs omniprésents émettent. Les compétences de combat et de Trouver Objet Caché sont divisées par deux. Visiblement, les rêveurs se retrouvent dans un énorme souterrain. Un vent nauséabond leur parvient du Sud. Sinon, ils ne voient pas grand-chose.

Comme le Percepteur le pensait, il n'y a pas de gardes en bas des marches qui mènent depuis Sarkomand, plus d'un kilomètre plus haut. Si les hommes de Leng n'avaient pas encore détecté l'arrivée des investigateurs, ceux qui réussissent un test d'Écouter entendent beaucoup de bruit au-dessus d'eux. Si les investigateurs traînent sur place, en quelques minutes, une cinquantaine d'hommes de Leng arriveront pour les capturer. La seule possibilité de leur échapper, c'est de s'enfoncer dans le Monde souterrain.

Si les investigateurs continuent leur route dans le Monde souterrain, rendez-vous page. 40.

Sarkomand de nuit

De nuit, la ville pullule de monstres. Les rêveurs suffisamment fous pour s'aventurer dehors en groupe rencontreront sûrement un wamp, un groupe d'hommes de Leng ou, pire encore, une bête lunaire. Un rêveur qui sortirait seul ne reviendra jamais.

Bête lunaire

Créature maléfique venue de la face cachée de la Lune

FOR	90
CON	50
TAI	120
DEX	35
INT	65
POU	80

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +2 D6
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (lances) 41 %
1D8 + 1 + impact

Protection : aucune, mais elle ne subit toujours que le minimum de dégâts causés par une arme d'empalement.

Perte de santé mentale : 0/1D8

Sort : la bête lunaire lance le sort *Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR)* lors de la première attaque (nécessite 12 points de magie, inflige 3D4 points de dégâts en ignorant toute armure).



La galère noire

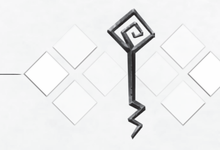
Où les personnages sont dans une galère noire, dans tous les sens du terme

S'enfuir de Sarkomand par la mer semblait la meilleure idée, jusqu'à ce que les personnages soient abordés par des pirates, à la recherche de sacrifices humains.

Investigation	1/5
Action	4/5
Exploration	1/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5

Difficulté : Moyenne
Style de jeu : Film de cape et d'épée
Durée estimée : 4 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : *Pirates des Caraïbes* (film, 2003)

Des lointains théâtraux et des ombres de bronze
Amassés au haut des horizons, atmosphères montagneuses
Du ciel et de la mer.
Wallace Stevens, *L'Idée d'ordre à Key West*



En quelques mots…

Alors que les personnages pensent pouvoir rejoindre rapidement une autre ville et trouver la sortie vers leur monde, ils sont attaqués par des pirates et conduits vers leur repaire secret, qui abrite aussi un des rejetons difformes de Nyarlathotep, auquel ils vouent un culte sanglant. Malgré tout, cette mésaventure va leur permettre de rencontrer un autre captif, qui leur fera un précieux cadeau.

Implication des personnages

Les personnages ne savent pas encore qu'ils sont au cœur d'un combat titanesque opposant Nyarlathotep, le Chaos rampant, et Nodens, le dieu des Abysses. Ce dernier compte sur les personnages pour infliger une cuisante défaite à son ennemi.

Enjeux et récompenses

- **Recueillir le dernier soupir du prêtre de Nodens,** et recevoir la faveur du dieu
- **Échapper au sacrifice,** et s'enfuir du Roc sans nom

Ambiance

Les personnages vont vite réaliser que leur réveil à Sarkomand est le seul élément stable de leurs péripéties. Tout le reste ne sera qu'explorations et découvertes, toutes plus inconcevables les unes que les autres, bref un voyage ordinaire dans les Contrées du Rêve. Chacune de leurs décisions va les plonger dans une nouvelle aventure. S'ils acceptent cette réalité, le voyage leur semblera moins long et bien plus intéressant.

En choisissant la voie maritime, ils devront affronter un équipage de pirates aux mœurs dégénérées, pour fournir de nouvelles victimes à leur dieu immoral, Nyarlathotep.

À l'affiche

Seraj, capitaine des pirates de Merhadeen

C'est une véritable montagne de muscles, recouverte de cicatrices, de tatouages et de symboles impies. Seraj parle peu mais terrifie son équipage, qui obéit au moindre de ses ordres. Converti au culte de Nyarlathotep, il a déjà passé trente ans à essayer de créer d'autres rejetons de son dieu, en sacrifiant les victimes de ses actes de piraterie.

La bête dans le puits

Semblable à une limace géante, cette chose immonde vit dans les eaux sombres du volcan et rampe vers le sommet de l'ancien volcan, dans les galeries qui en sillonnent les parois, lorsqu'un sacrifice lui est offert.

Méthode et direction

À moins qu'ils n'empruntent la chute vers le Monde souterrain, la méthode la plus probable par laquelle les rêveurs quitteront Sarkomand est de réussir à s'emparer, en plein jour, d'une galère noire. D'autres méthodes sont envisageables, mais non recommandées.

Il est possible de voyager à pied le long de la côte, vers l'Ouest, ce qui permettra d'arriver à Inquanok, une ville humaine. Mais la piste regorge d'obstacles dangereux, dont les Araignées de Leng. Pour en savoir plus, lisez le chapitre « Inquanok » p. 54. Pour savoir ce qui risque d'advenir à ceux qui traversent les Contrées du Rêve à pied, reportez-vous à la partie « Se déplacer à pied » p. 34.

Plein Sud, au-delà de la mer, se trouve Ilek-Vad, une ville aux hautes tours de verre construite sur les labyrinthes complexes des gnorris. La ville conclut souvent des échanges avec les hommes de Leng et elle n'est absolument pas accueillante envers les rêveurs humains. Bien qu'elle soit plutôt belle, la ville a mauvaise réputation en raison de l'absence d'hospitalité dont elle fait preuve et des habitudes étranges de ses habitants. Pour en savoir plus,



Les routes possibles

Cette campagne est écrite sous le signe de l'exploration. Ce n'est pas une histoire fixe où chaque élément s'emboîte dans un autre. Les rêveurs se réveillent à Sarkomand, c'est le commencement et il est prédéterminé. Ils reviennent sur Terre (s'ils y parviennent) en passant par le Bois enchanté près d'Ulthar. Mais entre ces deux points, la campagne les attend.

De Sarkomand, les rêveurs peuvent fuir dans le Monde souterrain, se rendre par voie de terre jusqu'à Inquanok ou prendre un bateau. À partir de là, tout est possible. Ils peuvent plonger dans tous les mystères des Contrées du Rêve ou échapper à des chapitres entiers.

Par le Monde souterrain

En passant par le Monde souterrain, ils émergeront à Sarnath et pourraient se reposer à Ilarnek. Ensuite, ils devraient vouloir faire route vers Ulthar, mais ils devront faire la route à pied ou trouver un bateau. Faites-en sorte qu'ils se perdent ! S'ils prennent un bateau, les pirates de Merhadeen (p. 30) pourraient les enlever pour les amener sur le Roc sans nom. Les rêveurs devraient alors fuir vers Inquanok, qui serait le port sûr le plus proche. Ce n'est qu'en accomplissant une quête pour les Sages qu'ils pourraient à nouveau trouver un mode de transport pour aller au Sud, mais il se pourrait que le seul bateau en partance se rende à Lhosk. Ils seraient alors poursuivis par des adorateurs de Nyarlathotep jusqu'à ce qu'ils trouvent un arrangement pour rejoindre Ilek-Vad. Après une aventure avec Randolph Carter, ils mettront voile vers l'Ouest et accompagneront des barges et des caravanes marchandes sur le fleuve Skaï, jusqu'à atteindre Ulthar.

Par la terre, jusqu'à Inquanok

Si les rêveurs se rendent d'abord à Inquanok, ils pourraient accomplir une quête pour les Sages mais être obligés de se réfugier dans le Monde souterrain au retour car poursuivis par des esclavagistes ou des Araignées de Leng. Ou peut-être qu'ils prendront un bateau et vivront plusieurs aventures en mer.

Sur une galère noire

S'ils volent un bateau à Sarkomand (ou Inquanok), ils pourraient accoster à Lhosk, Ilarnek ou Ilek-Vad. Lors de leurs explorations, vous pourriez les perdre ou les dérouter. Peut-être que des hommes de Leng les ramèneront à Sarkomand pour les sacrifier dans leur monastère et que, à l'instar de Randolph Carter, ils devront fuir dans le Monde souterrain pour s'échapper. En sortant du Monde souterrain, Sarnath les attendra.

Le Sens de l'escamoteur fournit nombre d'aventures et de sueurs froides à vos rêveurs et la campagne ne fait qu'effleurer la surface des Contrées du Rêve. Ce que vos rêveurs rencontrent, ainsi que la manière dont cela se déroule, ne dépend que de vous, gardien.

Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- Des oiseaux d'une couleur ou aux cris étranges.
- La forme inquiétante d'un nuage qui se rapproche.
- La couleur d'une cascade qui se déverse dans l'océan à partir d'une falaise verdoyante.
- La phosphorescence des vagues, au rythme anormalement musical.

consultez le chapitre « Ilek-Vad » à la page 96.
Un peu plus à l'Ouest, sur la même côte qu'Ilek-Vad, se trouve la ville portuaire hospitalière de Lhosk, ancienne demeure du Percepteur. Si les rêveurs accostent entre Ilek-Vad et Lhosk, le Percepteur pourra trouver sa ville natale sans problèmes. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Lhosk » page 71.

La durée du voyage

Le temps est une chose étrange dans les Contrées du Rêve. Durant de longs voyages, tout particulièrement, d'importantes durées peuvent passer en un instant, interrompues seulement par des rencontres peu orthodoxes ou par des événements plus que singuliers. Les rêveurs ne perdent pas leur capacité à se motiver, mais des pans d'une routine sans importance semblent passer à toute allure et les rêveurs pourraient se trouver subitement à destination.
Le gardien peut utiliser cet effet à son avantage pour abréger en une seule phrase ce qui serait sans cela des semaines en mer, accélérant le rythme du jeu et renforçant l'idée de rêve.

Arriver à bon port

Se diriger plein Sud ou suivre la côte à l'ouest de Sarkomand sont deux méthodes valides pour trouver un port. Utiliser les cartes des bêtes lunaires, constamment mises à jour, sur les galères noires, permet aussi aux rêveurs d'atteindre n'importe quel port indiqué sur les cartes.
Voyager à l'aveugle vers le sud fonctionne aussi mais prend bien plus de temps, car le navire pourrait accoster à peu près n'importe quand. Le gardien peut décider que le Percepteur connaît les voies maritimes, afin de faire gagner du temps. Le temps importe peu aux rêveurs, mais plus de temps passé en mer devrait signifier plus de rencontres.

Les dangers des voyages en mer

Les mers des Contrées du Rêve sont dangereuses. Des créatures malveillantes et souvent intelligentes chassent sous et sur les océans et trouvent leur nourriture où elles le peuvent. De nombreux navires quittent le port et disparaissent sans laisser de traces. D'autres sont retrouvés, échoués sur des côtes inconnues, ou flottent sans équipage.
Bien que certaines voies maritimes soient couramment empruntées, aucun marin ne garantirait un voyage sans risque. Ceux qui le feraient n'y connaîtraient rien. Pourtant, les marins continuent de répondre à l'appel de la mer malgré les dangers. Il en a toujours été ainsi et cela pourrait bien continuer à jamais.
Pour rendre la campagne plus difficile et plus divertissante, deux options de rencontres en mer sont laissées au gardien, s'il le souhaite.

La chimère des nuages

Ces énormes bêtes sont composées d'une substance semblable à un nuage et elles attaquent fréquemment les petites embarcations, soit en attrapant et en dévorant les marins sur le pont, soit en engloutissant le navire entier. Parfois, si elles sont particulièrement affamées ou furieuses, elles peuvent attaquer un navire plus gros.
Un jour, l'une de ces créatures décide que le navire des rêveurs semble appétissant. La chimère des nuages se rapproche lentement du bateau et tente de dévorer autant de personnes que possible sur le pont.
Si les rêveurs n'ont pas de vigie, chacun a droit à un test de Trouver Objet Caché. En cas de succès, ils devinent la présence silencieuse de la créature qui approche. Sinon, la créature a droit d'attaquer un rêveur (ou, si le gardien est généreux, un PNJ). Cela devrait laisser le temps au reste de l'équipage de se mettre en sécurité au pont inférieur.
Lorsqu'il ne reste aucune cible sur le pont, la chimère des nuages fait vibrer le navire à quelques reprises de ses tentacules puissants, avant de s'éloigner, sa faim ou son instinct territorial rassasiés.

Chimère des nuages

Créature nuageuse affamée

FOR	-
CON	160
TAI	315
DEX	50
INT	20
POU	45

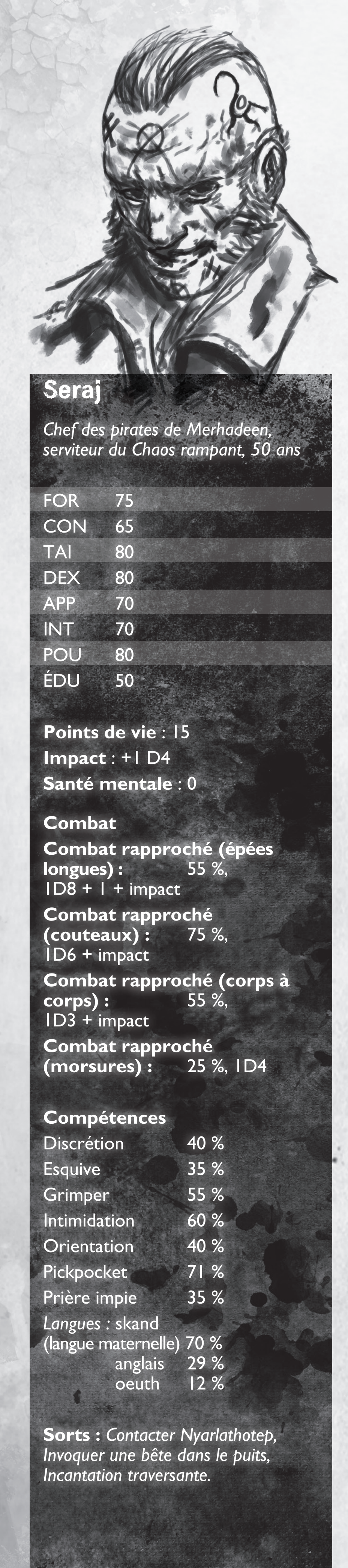
Points de vie moy. : 48
Impact moy. : 0
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) : 40 %
1D3 + 6 points de dégâts
1D4 tentacules : 25 %; chaque attaque réussie accroît les dégâts de la morsure de 1D6

Protection : aucune, mais la Bête ne subit aucun dégât causé par une arme d'empalement. Elle régénère 43 points de vie par round jusqu'à sa mort.

Perte de santé mentale : 0/1D6





Seraj

Chef des pirates de Merhadeen, serviteur du Chaos rampant, 50 ans

FOR	75
CON	65
TAI	80
DEX	80
APP	70
INT	70
POU	80
ÉDU	50

Points de vie : 15
Impact : +1 D4
Santé mentale : 0

Combat
Combat rapproché (épées longues) : 55 %, 1D8 + 1 + impact
Combat rapproché (couteaux) : 75 %, 1D6 + impact
Combat rapproché (corps à corps) : 55 %, 1D3 + impact
Combat rapproché (morsures) : 25 %, 1D4

Compétences
Discrétion 40 %
Esquive 35 %
Grimper 55 %
Intimidation 60 %
Orientation 40 %
Pickpocket 71 %
Prière impie 35 %
Langues : skand (langue maternelle) 70 %
anglais 29 %
oeuth 12 %

Sorts : *Contacter Nyarlathotep, Invoquer une bête dans le puits, Incantation traversante.*

Les pirates de Merhadeen

Cet équipage de dégénérés opère depuis une crique discrète du Roc sans nom, un bloc rocheux qui pointe hors de l'océan, comme une dent gâtée, au sud de Sarkomand. Ces assassins sans pitié se sont voués au culte immoral de l'âme des Grands Anciens, de l'Homme Noir de l'Ouest, Nyarlathotep.
Comme les hommes de Leng, ils servent les bêtes lunaires et échangent ceux qu'ils capturent en mer contre des marchandises de la Lune ou du Monde souterrain. Une bête lunaire solitaire préside les cérémonies sur le Roc, un lieu de choix pour le culte de Nyarlathotep. C'est également la tanière de l'un des nombreux rejetons difformes du Chaos rampant.
Bien que les pirates ignorent les galères noires et qu'ils n'attaquent que des navires humains, ils pourraient avoir été informés du vol de la galère et s'être vu promettre une récompense s'ils la retrouvent.

Une attaque de pirates

Les pirates attaquent la galère durant la nuit. Leur capitaine, Seraj, utilise le sort Export pour déplacer quatorze de ses hommes sur la galère. Ils arrivent sans aucun bruit sur le pont, armes au poing, prêts à combattre. S'ils le peuvent, ils mauraudent sur le navire et tentent de capturer les rêveurs les uns après les autres.
Les pirates espèrent prendre les rêveurs vivants pour les offrir à la bête dans le puits, un Grand Ancien au stade larvaire.
Les rêveurs qui se battent avec acharnement ou qui tuent plus de deux pirates découvriront que le combat devient de plus en plus sanglant. Les pirates poursuivent l'attaque jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soient morts. À ce moment-là, ils s'enfuient avec Seraj, s'il est encore en vie, se rendent ou sautent par-dessus bord s'il a été tué.
Seraj, visiblement fou, est une montagne de muscles, originaire d'Inquanok, aux yeux bleus pâles, aux cheveux si blonds qu'ils semblent blancs et aux dents jaunies. Son corps est recouvert de cicatrices, de ta-

Les pirates de Merhadeen

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	25	60	30	85	40	-2	9
2	70	80	70	85	75	+1D4	15
3	80	35	85	80	25	+1D6	12
4	50	30	50	70	65	0	8
5	65	55	55	70	90	0	11
6	25	60	40	70	70	-1	10
7	70	25	75	60	30	+1D4	10
8	35	70	50	55	50	0	12
9	50	80	50	45	80	0	14
10	65	80	60	35	90	+1D4	15
11	65	70	65	25	85	+1D4	14
12	75	55	70	25	80	+1D4	13
13	70	45	75	20	70	+1D4	12

Compétences
Discrétion 40 %
Nager 60 %
Pilotage (bateaux) 35 %
Langues : anglais 12 %
skand 30 %
talunen 25 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché
(corps à corps) : 50 %, 1D3 + impact
(couteaux) : 60 %, 1D4 + 2 + impact
(coutelas) : 55 %, 1D6 + 2 + impact

touages et de symboles de son dieu. Il parle peu et semble dominer tous ceux qui le voient par sa seule présence. Ses hommes terrifiés obéissent au moindre de ses gestes.
Converti au culte de Nyarlathotep dans son enfance, Seraj a été élevé dans un ancien monastère des montagnes de Leng. Il a passé trente ans à chercher le moyen de créer une descendance pour son maître. Les actes de piraterie lui permettent de trouver des cadavres frais à sacrifier. Il se voit comme le gardien de la bête dans le puits.
Seraj donnera volontiers sa vie pour détruire tous ceux qui s'opposent aux objectifs de Nyarlathotep.

Le Roc sans nom

Cet horrible rocher surgit de la Mer cérénarienne. Il n'y a aucun rivage : l'océan s'abat sans relâche sur des falaises abruptes, affûtées comme des lames de rasoir par le ressac. Un rêveur qui aurait la malchance de se retrouver dans l'eau non loin du Roc devra réussir deux tests de Nager par tranche de 10 minutes ou il sera repoussé sur la falaise avec force et perdra 2D10 + 6 points de vie. Quatre tests réussis permettent de se mettre en sécurité.
Il n'y a aucun endroit où accoster, juste une caverne cachée qui s'enfonce jusqu'au cœur de la montagne. Elle n'est visible et atteignable qu'à marée basse. Cette caverne énorme débouche sur le Puits : un vaste lac intérieur qui démontre que le Roc sans nom n'est pas une montagne mais plutôt un ancien volcan.

C'est là que les pirates demeurent. Des piliers branlants et des poutres de bois s'élèvent à l'intérieur et montent jusqu'au sommet, trois cents mètres plus haut. Lorsque les pirates arrivent au « port », ils entrent par la caverne, rament jusqu'au lac et attendent que la marée monte, ce qui permet d'attacher le navire au centre du lac grâce aux cordes qui pendent. (Si la galère des rêveurs est capturée, les pirates la ramènent également au Roc sans nom.)
En tout, ce sont 46 pirates qui vivent ici et vouent un culte abject à Nyarlathotep. Près d'une décennie plus tôt, leurs prières ont été exaucées et, durant une atroce cérémonie tenue lors d'une éclipse, les eaux noires de l'ancien volcan sont devenues la demeure du descendant cauchemardesque de Nyarlathotep, la bête dans le puits.

Le puits et son prisonnier

Les rêveurs capturés seront jetés dans une cellule creusée à flanc du volcan. Là, ils découvriront un homme seul et mourant, un homme étrange à la peau verdâtre, aux cheveux jaunes et aux yeux blancs. Il semble avoir été soumis durant des années à des tortures incessantes et à des privations.
La langue qu'il parle semble ne pas être faite pour une bouche ou des oreilles humaines. Cela ne l'empêche pas de fixer un rêveur (celui qui a le plus de POU) et de lui faire signe d'approcher, en lui parlant dans sa langue étrange. Il semble fou, mais inoffensif.
Lorsque le rêveur s'approche, le prisonnier l'agrippe avec une force étonnante causée par sa folie. Lorsqu'il le relâche, le prisonnier est mort. À l'endroit où il a été touché, le rêveur est marqué par un symbole étrange semblable à un tatouage : un œil.
L'homme venait de l'est, des Contrées du Rêve d'un autre monde. C'était un prêtre qui tentait de détruire les serviteurs de Nyarlathotep. Il a été capturé et enfermé ici avec deux de ses compagnons, durant des décennies. Seraj a tué les deux autres prisonniers voilà longtemps.
Aux portes de la mort, le prêtre a fait appel à son dieu, Nodens, le dieu des Abysses, pour qu'il lui accorde une faveur. Nodens a entendu son appel et lui a renvoyé une vision : des étrangers terriens viendraient et l'un d'eux serait la clé de la destruction du Chaos rampant. Le rêveur est maintenant cette clé, infusé du pouvoir de l'Œil de Nodens.

L'Œil de Nodens

L'Œil de Nodens est un symbole qui accorde des pouvoirs surnaturels à l'encontre des serviteurs de Nyarlathotep. Il ne quitte jamais la cible. Il est visible même dans le monde réel et son pouvoir fonctionne pleinement, si son porteur devait faire le choix de s'en servir. Lorsque les serviteurs de Nyarlathotep approchent, l'Œil provoque assurance et paix chez son porteur et lui accorde les avantages suivants :

1. Châtiment : le simple fait de toucher un adorateur de Nyarlathotep avec l'intention de le blesser lui fait perdre 3D20 points de vie. Cela fait perdre 5 points de POU permanents au porteur.
2. Clarté : chaque test d'attaque ou d'action pour contrecarrer un adorateur de Nyarlathotep peut être relancé une fois en cas d'échec. Chaque nouveau lancer fait perdre un point de Santé mentale au porteur, car le temps semble ralentir autour de lui.
3. Détermination : peu importe le déguisement qu'il adopte, un adorateur de Nyarlathotep apparaît clairement au porteur. En plus, dès l'instant où l'adorateur est vu, le rêveur prend conscience des deux autres aptitudes offertes par l'Œil, Châtiment et Clarté.



Bête lunaire prêtre

Serviteur du Chaos rampant

FOR	95
CON	60
TAI	110
DEX	35
INT	65
POU	90

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1 D6
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (lances cérémonielles) : 51 %, 1D6 + 1 + impact

Protection : aucune, mais elle ne subit que les dégâts minimaux causés par une arme d'empalement.

Perte de santé mentale : 0/1D8

Sort : si elle est attaquée, la bête lunaire lancera *X vivant (CdR)* (voir p. 126) sur deux rêveurs, en espérant les immobiliser pour que la chose puisse s'en nourrir.

Notes : cette bête lunaire vit dans une grotte au sommet du volcan et elle n'en sort que pour accomplir les rites antiques dédiés à Nyarlathotep et à sa descendance, la bête dans le puits. Si elle est touchée par le pouvoir de Châtiment de l'Œil de Nodens, la bête lunaire perd immédiatement 3D20 points de vie.

La cérémonie

Lorsque la Lune se lève, des pirates lourdement armés enchaînent les rêveurs et les entraînent, par une série de passerelles branlantes, vers le sommet du volcan. Là, entouré de pirates, Seraj accomplit les antiques prières à Nyarlathotep.
Son incantation se poursuit durant une heure, alors que la Lune continue sa course dans le ciel. Enfin, la bête lunaire qui sert de prêtre émerge de sa grotte et s'avance sur la plate forme. Cette terrifiante créature entame un chant dans sa langue extraterrestre, tel un hurlement profond.
Bientôt, un grondement se fait entendre depuis le lac et la bête dans le puits émerge dans un épouvantable jaillissement de tentacules rouge sang, tandis que des yeux et des mâchoires sortent de trous dans la paroi du volcan.

La bête dans le puits

Grand Ancien larvaire

FOR	170
CON	120
TAI	205
DEX	50
INT	45
POU	90

Points de vie moy. : 33
Impact moy. : +2 D6
Mouvement : 12

Combat
Attaques par round : 1
Tentacules 61 %
1D8 + 1 + impact points de dégâts
Combat rapproché (morsures) 70 %
2D10 + 6 point de dégâts

Qu'elle tente de mordre ou attaque avec ses 1D8 tentacules, tout est concentré sur une seule cible. La chose peut mordre après avoir touché sa cible avec deux tentacules ou plus.

Protection : 3 points de peau gélatineuse. Elle ne subit aucun dégât causé par une arme d'empalement.

Perte de santé mentale : 1D4/1D20

Notes : cet être vit dans les eaux sombres du volcan et monte dans le cône à travers une centaine de trous dans la pierre, qui communiquent entre eux. Elle fait passer son corps massif dans les tunnels comme une limace géante. Elle traite les pirates, qui vénèrent son père, avec indifférence et elle n'hésitera pas à les dévorer s'ils interviennent alors qu'elle veut se nourrir. Elle préfère la bête lunaire qu'elle protégera furieusement si celle-ci est attaquée.

Faiblesse : si elle est touchée par le porteur de l'Œil de Nodens, c'est le Châtiment qui s'opère aussitôt (voir p. 31). Si elle n'est pas tuée, elle se retire immédiatement dans les tunnels et ne réapparaît plus.

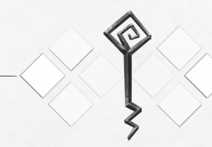


Errance

Où les personnages se promènent dans les Contrées du Rêve et aperçoivent du coin de l'œil des horreurs tapies dans l'ombre

Même les régions les plus sûres des Contrées du Rêve ont des recoins sombres. Les personnages pourront en faire l'expérience de diverses façons.

Nulle ombre qui marche.
Le fleuve est fatidique,
Comme l'est l'ultime.
Mais, ici, nul nocher,
Il ne pourrait s'arquer contre la force allante.
Wallace Stevens, *Le Fleuve des fleuves au Connecticut*



En quelques mots…

Les personnages découvrent que trouver de la nourriture ou un abri dans les Contrées du Rêve n'est pas vraiment un problème, tant que personne n'en parle… Mais dès qu'ils sortent des sentiers battus, ils peuvent être confrontés à d'étranges périls, chacun plus singulier que le précédent, et rendant leur voyage toujours plus épique.

Implication des personnages

Pour rejoindre la civilisation, il suffit aux personnages de marcher quelques kilomètres dans n'importe quelle direction, de suivre le courant le long d'un fleuve, ou de chercher de la fumée à l'horizon. Dans les villages qui jalonnent les Contrées du Rêve, l'argent est inutile, mais les personnages pourront être mis à contribution, en fonction de leurs demandes. Quelques services auprès de la population locale leur fourniront des vivres pour quelques jours, tandis qu'une quête plus difficile, par exemple partir à la recherche d'un enfant disparu, permettra de leur procurer de l'équipement pour poursuivre leur chemin, en récompense de leurs actions.

Enjeux et récompenses

- **Mieux comprendre les Contrées du Rêve,** et voyager plus confortablement
- **Se faire un allié du seigneur Ivar d'Imel,** et gagner son soutien
- **Rejoindre une caravane,** et se faire des nouveaux compagnons

Investigation	2/5
Action	2/5
Exploration	5/5
Interaction	4/5
Mythe	1/5

Difficulté : Moyenne
Style de jeu : Saugrenu et ubuesque
Durée estimée : 1 heure par rencontre
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : *Les Annales du Disque-Monde*, de Terry Pratchett

À l'affiche

Ohmon, directeur du Cirque aux Roues de Bronze

Ohmon est un homme très costaud, presque aussi large que grand. Il porte toujours un chapeau rouge. Ohmon cherche avant tout à préserver le Cirque aux Roues de Bronze, comme son père avant lui. Mais, il est aussi très généreux et aide de son mieux les voyageurs perdus que la troupe rencontre.

Les bandits de la Terre Rouge

Ce groupe de bandits sanguinaires, tous membres d'une même famille dégénérée, attaque les voyageurs qui ont la malchance de camper à proximité de leur repaire. Pour faire fuir les curieux et les superstitieux, ils s'enduisent le corps de terre rouge trouvée dans les tombeaux des environs, et sortent durant la nuit tels des revenants sanguinolents.

Ambiance

« Puissiez-vous vivre des temps intéressants… » Cette malédiction chinoise qui sonne comme un espoir devrait être le leitmotiv de ces différents intermèdes. En effet, l'état d'esprit du groupe devrait se refléter dans leurs déplacements entre deux destinations majeures. Plus les tensions sont grandes entre les personnages et plus le voyage sera compliqué par d'improbables contretemps, pouvant les amener à errer sans fin sur un chemin caillouteux, alors que la civilisation semble à portée de main. Par contre, si les personnages profitent de leur temps pour « progresser », leur voyage sera ponctué de rencontres utiles, voire parfois favorables à leur objectif final.

Se déplacer à pied

Se promener dans les régions les moins dangereuses des Contrées du Rêve est un loisir distrayant, fascinant et merveilleux, parfois ponctué d'horreurs rapidement aperçues qui demeurent tapies dans l'ombre. De nombreuses régions ne sont pas colonisées et demeurent recouvertes d'une nature sauvage et diversifiée : marais, forêts, déserts. Ces régions ont un immobilisme que les rêveurs trouveront perturbant. Sans esprit humain pour les contrôler, ces régions connaissent une boucle infinie d'ordre naturel : elles ne progressent pas, ne poussent pas, ne meurent pas, mais se contentent d'être. Ces régions d'une beauté figée à couper le souffle surpassent de loin tout ce qui se trouve sur Terre.

Traverser ces régions n'est jamais un problème à moins qu'il n'y ait des dissensions dans le groupe. Les disputes, désaccords et autres ressentiments cachés peuvent provoquer la naissance d'obstacles dans un environnement sans cela paisible. Les rêveurs qui seraient assez fous pour se monter les uns contre les autres ou pour se battre constateraient rapidement que leur route est bondée de pièges, qu'elle se fera sous un orage incessant, voire pire encore.

Si cette partie du monde a un équivalent dans l'esprit de l'humanité endormie, elle ressemble aux rêves calmes faits par la plupart des dormeurs, de ceux qui sont oubliés au réveil. Tout comme dans ces régions de notre esprit inconscient, des zones plus sombres se trouvent en périphérie, hantées par des créatures cauchemardesques et effroyables. Les rêveurs qui repoussent les limites, qui fouillent dans les recoins les plus sombres de leur esprit pourraient y trouver quelque chose qu'ils n'attendaient pas, quelque chose qui mord.

Se nourrir et s'abriter

Les rêveurs qui savent où ils vont, pourquoi ils s'y rendent et qui ne se battent pas entre eux, découvriront que trouver de la nourriture ou un abri n'est pas vraiment un problème tant que personne n'en parle. Les rêveurs qui se rendent compte qu'ils n'ont ni dormi, ni mangé, ni même bu, à leur souvenir, malgré le fait qu'ils ont voyagé pendant des jours seront quelque peu désemparés.

Une fois que le sujet est lancé, chaque investigateur doit faire un test de Santé mentale. Ceux qui échouent continuent de bénéficier de l'immunité contre les privations aussi longtemps qu'ils seront dans la nature. Ils ont découvert le secret de la vie dans les Contrées du Rêve : la capacité subconsciente du corps humain à transcender ces détails durant un voyage. Ceux qui réussissent le test de Santé mentale doivent trouver un abri chaque nuit et de l'eau et de la nourriture chaque jour, sinon, ils perdent un point de vie par jour en raison des conditions difficiles.

Les rêveurs malins qui n'ont pas découvert l'astuce et qui pensent sans cesse à se loger et se nourrir (et qui, bien sûr, en parlent au gardien) peuvent faire un test commun de Chance par jour pour trouver un buisson de baies sauvages, une grotte sèche, du bois sec pour le feu et d'autres choses tout aussi pratiques qui sembleront surgir de nulle part.

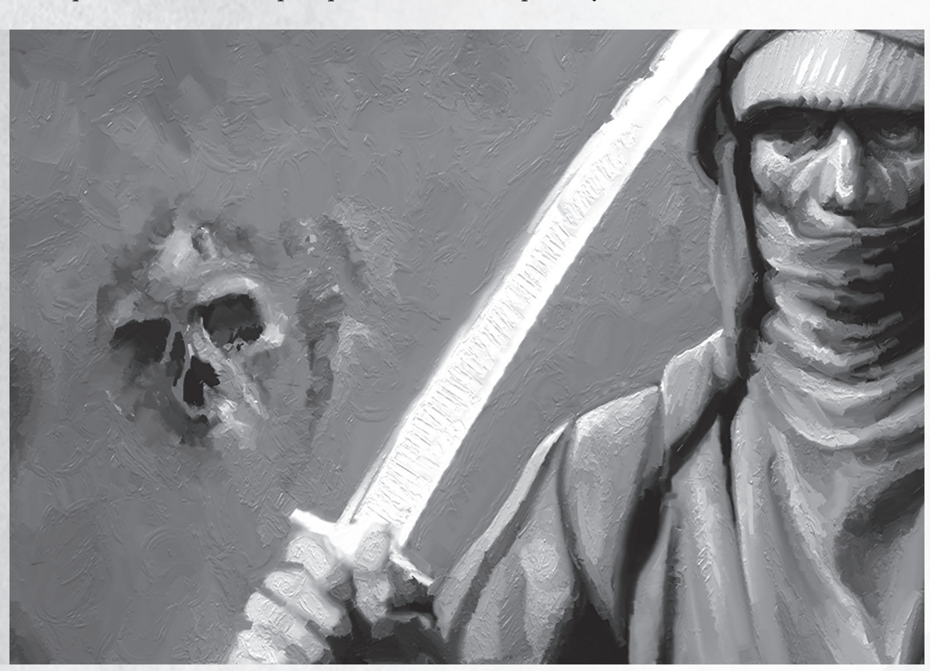
Les menaces et les voyageurs

Les routes des Contrées du Rêve sont fréquentées. Des millions de rêveurs en ont arpenté chaque centimètre, même les régions interdites aux confins du monde, et certains y sont morts. Il y a toujours une personne intéressante qui s'approche sur la route pour rencontrer les rêveurs. Certaines sont détaillées ici pour que le gardien puisse y recourir, s'il le souhaite.

Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- Les bois ou l'étrange couleur des bêtes qui paissent et qui semblent idéales pour un chasseur.
- L'orientation ou la forme d'un bosquet assez proche, trop sombre et sauvage pour offrir de l'ombre.
- La couleur ou l'odeur des légumes qui poussent et qui pourraient être comestibles.
- La promesse d'une averse sous un ciel lavande.



Même les régions les plus sûres des Contrées du Rêve ont des recoins sombres. Certaines de ces menaces sont présentées ici, pour rendre le voyage plus épique. Elles peuvent être utilisées presque n'importe où, en dehors des régions civilisées, et leur localisation précise appartient au gardien.

Les brigands de la Terre Rouge

Les rêveurs campent près d'une énorme butte de terre rouge, ponctuée de pierres pointues et partiellement recouverte de buissons aux grosses feuilles mauves. C'est visiblement une sorte de sépulture de l'ancien temps, mais nul ne sait qui y est enterré. Aucune écriture n'est visible nulle part. La colline est le seul point de repère dans la région. Elle surmonte une piste qui s'éloigne de la route pour rejoindre des collines couvertes d'une épaisse herbe verte.

Visiblement, des gens et des animaux à sabots sont passés là récemment. En réussissant un test de Pister, les rêveurs constateront que les animaux sont des moutons ou des chèvres, accompagnés d'hommes portant des lances (les lances ont laissé des empreintes rondes dans la terre, aux endroits où les hommes ont monté la garde). Des touffes d'herbe ont été mangées par les animaux.

En fouillant la zone, les rêveurs découvrent une cachette d'ossements au pied de la butte. Les os sont humains et ont été rongés par des charognards. Certains crânes ont été enfoncés ; sur d'autres, les dents ont été arrachées.

Ce sont les victimes des brigands de la Terre Rouge, une famille de tueurs consanguins qui s'embusquent dans la butte et attaquent les inconscients qui campent non loin. Ils se jouent des superstitions des bergers qui accompagnent les troupeaux et prétendent être les fantômes des personnes enterrées là. Ils ne sortent que de nuit, entièrement couverts de terre rouge, brandissant les armes antiques trouvées dans les tombeaux.

Leurs méthodes sont rudimentaires. Ils tentent de surprendre de petits groupes de voyageurs et évitent, si possible, d'attaquer les gens du cru. Ils approchent furtivement au plus noir de la nuit, armés de lances et couverts de terre rouge, la folie dans le regard. Ils tentent d'éliminer leurs victimes avant d'être repérés. Ils n'ont jamais réfléchi à ce qu'ils pourraient faire par la suite. Jusqu'ici, leur plan a été efficace. Il est probable que, si les rêveurs contre-attaquent, les brigands seront bien plus peureux qu'ils n'y paraissent. Si Maman ou Papa sont tués dans la mêlée, les autres membres de la famille devront réussir un test de POU ou battre en retraite.

Les rêveurs qui s'aventurent sur le versant de la butte (après avoir localisé l'entrée cachée en réussissant un test de Trouver Objet Caché) trouveront une collection d'armes anciennes, d'armures et d'instruments cérémoniels, souvenirs d'une culture disparue depuis longtemps, éparpillée dans la pièce qui était autrefois le tombeau. C'est là que vit la famille. Depuis le temps qu'elle est en activité, elle a amassé la nourriture, les vêtements et les biens de dizaines de victimes.

Les brigands de la Terre Rouge

Nom	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
Cemel	80	60	75	80	20	+1D4	14
Rahs	45	60	45	75	40	0	11
Maman	35	60	50	75	50	0	11
Papa	55	60	55	70	45	0	12
Edek	90	85	90	60	50	+1D6	18

Compétences communes

Creuser 22 %

Discrétion 35 %

Esquiver 34 %

Trouver Objet Caché 30 %

Langues : talunen (langue maternelle) 80 %, anglais 20 %

Combat

Attaques par round : 1

Combat rapproché (lances ou épées) : 40 %, 1D8 + 1 + impact

Combat rapproché (dagues) : 50 %, 1D4 + 2 + impact

Le serviteur de l'Homme noir

Les rêveurs tombent sur un homme maigre vêtu d'une robe de bure noire, assis sur un tronc d'arbre fendu en deux par la foudre, à la croisée de deux routes. Son visage est caché sous son capuchon et ses mains sont gantées. Il bat des cartes et les pose sur une vieille souche. Régulièrement, il retourne une carte, réagit en soupirant ou en riant, puis il regarde à nouveau l'ensemble des cartes. Après avoir retourné quelques cartes, il les reprend de sa main gantée, les bat et recommence.

Lorsqu'il aperçoit les investigateurs, il rit et leur fait signe d'approcher. Sa voix est profonde et forte. Il est impossible de voir son visage. « Mes amis ! Laissez-moi lire votre avenir ! », lance-t-il d'un ton aimable. Il ajoute que ses services sont gratuits et que les cartes ont annoncé leur venue. Si les rêveurs refusent, il leur fait un signe d'au-revoir de la main en disant : « Tant pis, ce n'est pas grave. D'autres viendront. La Terre peut attendre. »

Les rêveurs qui veulent désespérément revenir sur Terre pourraient être intrigués. Ceux qui parviennent tout de même à résister peuvent partir. L'homme ne leur cause aucun problème. Il demeure assis, à jouer avec ses cartes.

Demander son nom à l'homme cause un tourbillon infini de verbiage inutile. « Qu'est-ce qu'un nom ? Peut-être que je me fais appeler John ici et Jake ailleurs, mais quelle serait la vérité ? » Il implique que les noms sont moins importants que le destin et que, pour qui lit le destin, les noms sont sans importance. Seuls les rôles sont significatifs. Toute question sur ses origines mènera à des commentaires similaires.

Il finira cependant par admettre, à contrecœur, qu'il vient de l'Ouest.
Ceux qui s'arrêtent pour se faire lire les cartes se retrouveront assis devant une personne qui, pour ce qu'ils en voient, ne montre absolument pas la moindre parcelle de peau. Il choisit l'un des rêveurs qui s'assied face à lui. Il étale les cartes une par une. Les cartes sont similaires à des cartes de tarot, mais leur apparence et leur signification sont différentes : l'Ivrogne, le Nabot, le Serviteur. Il raconte un récit, répond aux questions et devine vaguement le futur. Il indique que la route du rêveur sera longue et compliquée, qu'il rencontrera de nombreux dangers et qu'il est possible qu'il échoue. Il décrit un futur de duperie, de danger et de mort et insinue que le rêveur devrait peut-être simplement s'installer dans les Contrées du Rêve. S'il fait ce choix, il prétend que le rêveur connaîtra une longue vie heureuse.
Un rêveur qui réussit un test de Psychologie ou d'Intelligence détectera la fausseté de ces prédictions ainsi que la tentative de manipulation de dépeindre un futur heureux s'il décide de rester dans les Contrées du Rêve. Ceux qui ratent le test sont ébranlés par ces prédictions funestes. Il semble que, pour une raison quelconque, il tente de maintenir le groupe à jamais dans les Contrées du Rêve. S'il est interrogé sur le sujet, il nie le tout et répond que ce sont les cartes, et non lui, qui prédisent l'avenir.
Il ne lira les cartes que pour un seul membre du groupe en insistant que son pouvoir est limité. Il souhaite une bonne journée aux investigateurs et leur indique la route qui mène à l'endroit où ils veulent se rendre. Il s'agit de la vraie route qui les amènera à la civilisation.
Si les rêveurs l'attaquent subitement, ils découvriront que la robe ne contenait rien alors qu'elle tombe au sol, vide.
Ceux qui confrontent l'homme à propos de son identité ou qui insinuent qu'il pourrait être Nyarlathotep (les rêveurs pourraient l'avoir déjà rencontré) constateront que l'homme cesse de bouger, comme s'il avait été surpris. À partir de là, l'homme ne réagit plus ni aux demandes ni aux menaces. Soulever la robe révèle la statue d'onyx d'un humain asexué, dans laquelle sont gravés plusieurs signes (perte de 1/1D6 points de Santé mentale).

Les gobelins et le changelin

En entrant dans une forêt dense, les rêveurs comprennent que quelque chose cloche. Le temps change et devient sombre. L'air se charge d'une odeur nauséabonde et le vent souffle plus fort. Dans cette ambiance inquiétante, les rêveurs entendent des bruits. Tout d'abord, ce sont des murmures et un test de Trouver Objet Caché réussi révèle des mouvements légers dans la végétation. Puis, ils entendent un enfant pleurer au loin.
Le son les conduira à une clairière, dans laquelle ils voient ce qui semble être un bébé. Celui-ci est langé dans un tissu blanc et placé à un angle étrange sur le sol, comme s'il avait simplement été jeté là. Les pleurs sont puissants et ne cessent pas. Chaque rêveur doit faire un test majeur de Pouvoir. Ceux qui ratent voient un bébé terrifié qui hurle, couché au sol. Ceux qui réussissent voient la statue en bois grossière d'un bébé munie d'une bouche mécanique qui s'ouvre et se ferme en laissant émettre des hurlements (perte de 0/1 point de Santé mentale). Il s'agit d'un changelin, un leurre pour les parents humains dont les bébés ont été dérobés par les gobelins.
Si le groupe est divisé dans sa perception, des combats risquent de s'ensuivre pour déterminer le sort du « bébé ». Ceux qui sont sous le charme du changelin ne se laisseront pas convaincre par les arguments affirmant qu'il ne s'agit pas d'un bébé, même s'il ne cesse pas de pleurer et de se débattre mécaniquement. L'abandonner ou le tuer fait perdre 1/1D10 points de Santé mentale à ces rêveurs. Le seul moyen de briser le sort est de détruire la statue en la brisant sur une roche ou en y mettant le feu. Bien entendu, ceux qui sont sous l'emprise du sort et qui ont un certain sens moral devraient tenter de la protéger. Un gardien astucieux sautera sur cette opportunité de lancer l'attaque des gobelins.
Les gobelins ont réuni autant de guerriers que possible et, en se servant du changelin comme d'une distraction, ils tenteront de tendre une embuscade aux rêveurs entrés dans leur forêt. Les rêveurs avec un POU élevé verront au travers de la magie qui pro-

La bande de guerriers gobelins

Nom	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	Impact	PV
Grognard	45	50	20	70	140	20	-1	7
Couineur	50	55	25	60	125	40	-1	8
Baveux	50	55	20	75	100	50	-1	7
La Tige	55	70	40	80	75	35	0	11
L'Os	45	70	40	40	70	25	0	11

Compétence commune
Discrétion 90 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (gourdins) : 25 %, 1D10 + impact
Combat rapproché (fourches) : 25 %, 2D3 + impact
Combat rapproché (marteaux) : 25 %, 1D6 + 2 + impact

Perte de santé mentale : 0/1D6

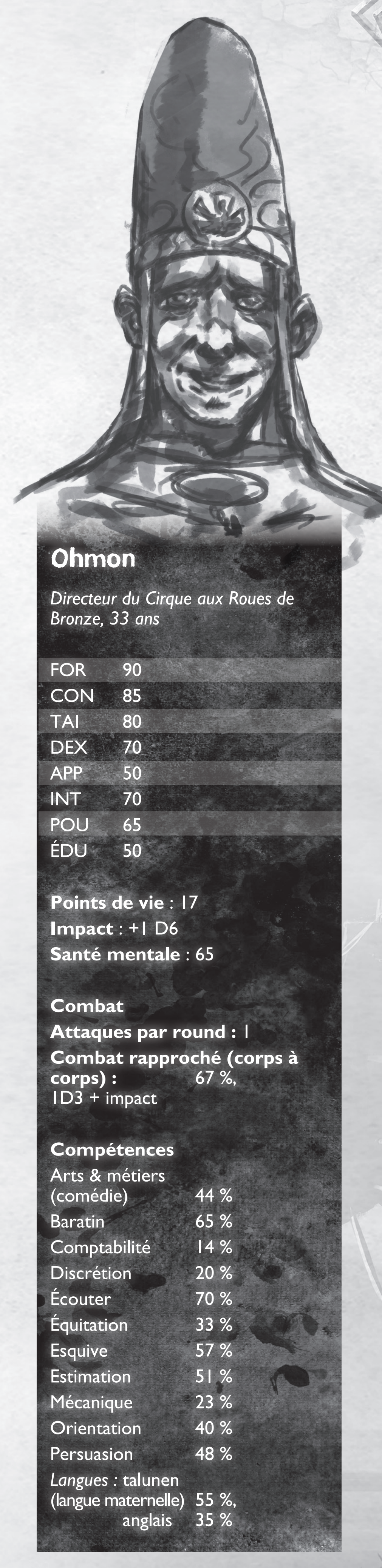
tège le repaire des gobelins. Ceux-ci sont effrayés et tenteront de tuer ces rêveurs-ci en premier avant qu'ils ne puissent y conduire d'autres humains.
Si les rêveurs battent les gobelins, ils trouveront le repaire facilement puisque la magie se sera dissipée. Dans le campement se trouvent plusieurs tas d'entrailles et de détritus, une petite hutte en bois qui contient des dizaines de lits mal construits et trois enfants humains, de vrais enfants âgés de 5, 3 et 1 ans, enchaînés à un poêle. Les trois pleurent. Ils ont été enlevés dans un village non loin et ont été remplacés par des changelins.
Sohn, l'enfant de 5 ans, peut décrire la vie dans le camp. Les enfants ont été volés au fil de plusieurs mois dans un hameau proche, les uns après les autres, et ont été remplacés par des changelins. Les gobelins enchaînaient les enfants durant la journée et les soumettaient à divers rituels que Sohn ne comprend pas. (En fait, les gobelins jetaient des sorts progressifs pour transformer les enfants en gobelins.)
Sohn peut diriger les rêveurs jusqu'à son village. Ceux qui ramènent les enfants à leurs parents regagnent 1D4 points de Santé mentale ainsi que les quelques marques de gratitude que les villageois pourront leur offrir.

Le Cirque aux Roues de Bronze

Cette bande joyeuse s'entend de loin. Leur carriole brinquebalante, qui manque de s'effondrer sous le poids de la tente de toile grossière et des montants, avance sur la route. Un orgue de barbarie mécanique joue en boucle et s'arrête parfois quand la carriole s'arrête, pour reprendre en même temps que le mouvement. Alors que le groupe approche, les rêveurs peuvent voir les roues de bronze de la carriole, verdies par l'âge. L'orgue de barbarie, tout aussi ancien, est fixé sur un axe bien huilé relié à l'une des roues. Trois tuyaux amplifient le son. Dix personnes accompagnent la carriole, dont deux guident l'imposant bœuf qui tire la carriole et son contenu. Le groupe est dirigé par Ohmon, l'homme avec un chapeau pointu rouge qui est le « fondateur de la fête ». Les neuf autres sont des manœuvres, clowns et acrobates. Tous suivent à la lettre les ordres d'Ohmon, attendent ses instructions et demeurent silencieux en présence d'étrangers.
Le Cirque aux Roues de Bronze s'installe à l'extérieur de petits villages, achète de quoi faire un petit festin grâce à l'argent amassé lors du spectacle précédent et organise un numéro avec des acrobates, des jongleurs et des clowns tout en vendant de la nourriture et de l'alcool aux villageois. Ils sont totalement ordinaires et ne sont absolument pas des criminels, bien qu'ils soient souvent pris pour des bandits. Ils se méfient des gens qu'ils rencontrent, mais semblent s'ouvrir au fil de la conversation si Ohmon en vient à la conclusion que les rêveurs ne leur veulent pas de mal et qu'ils ne sont ni des voleurs, ni des assassins.
Les membres de la troupe se souviennent parfaitement des villes, villages, routes, auberges et directions, de sorte qu'ils sont une ressource idéale pour ceux qui se sont perdus.
Ohmon est un homme particulièrement costaud, presque aussi large qu'il est grand. Il porte toujours un chapeau rouge pointu en laine. Son visage est souvent illuminé par un sourire éclatant qui dévoile ses dents jaunies. Sa voix est douce et aimable, mais il sait crier s'il le faut. Il est extrêmement intimidant physiquement et s'en sert à son avantage en se penchant vers son interlocuteur lors de discussions. Malgré cela, Ohmon est un homme bon et généreux, qui est presque aussi inquiet pour les étrangers que pour sa famille du cirque. Mais les années passées sur la route lui ont appris la prudence.
Ohmon dirige le Cirque aux Roues de Bronze comme son père avant lui. De nombreux artistes ont d'ailleurs travaillé avec ce dernier, Ahm, pendant des années, et servent maintenant Ohmon avec la même ferveur. Depuis la mort de son père, Ohmon a préservé le cirque dans le même état. Il n'a aucune famille en dehors des membres de la troupe, pour lesquels il est prêt à tout.
Ohmon veut assurer l'avenir du cirque et de sa troupe d'abord mais il cherche aussi à faire ce qu'il faut, quelles que soient les circonstances. Il ne commettra pas d'acte criminel de manière intentionnelle et il ne permettra pas qu'il en soit commis un en sa présence. Il se mettra d'ailleurs en danger pour aider un étranger, s'il le faut. Il cherchera aussi, par tous les moyens, à aider les voyageurs perdus que la troupe pourrait rencontrer.

Pahr de Sonya-Nil

Pahr est une femme solitaire rencontrée en route et elle pourrait bien être la plus belle femme que les rêveurs aient jamais rencontrée. Elle semble parfaitement formée (quelle que soit la silhouette que chaque rêveur estime parfaite). C'est une femme plutôt petite, à la peau délicatement bronzée et aux cheveux blancs,



Ohmon

Directeur du Cirque aux Roues de Bronze, 33 ans

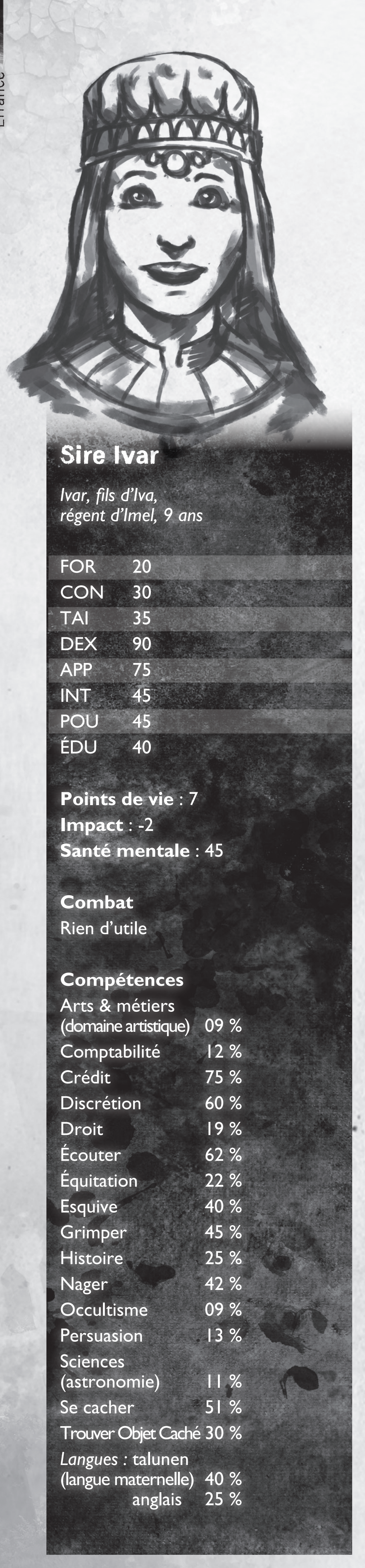
FOR	90
CON	85
TAI	80
DEX	70
APP	50
INT	70
POU	65
ÉDU	50

Points de vie : 17
Impact : +1 D6
Santé mentale : 65

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) : 67 %, 1D3 + impact

Compétences

Arts & métiers (comédie)	44 %
Baratin	65 %
Comptabilité	14 %
Discrétion	20 %
Écouter	70 %
Équitation	33 %
Esquive	57 %
Estimation	51 %
Mécanique	23 %
Orientation	40 %
Persuasion	48 %
Langues : talunen (langue maternelle)	55 %,
anglais	35 %



Sire Ivar

Ivar, fils d'Iva, régent d'Imel, 9 ans

FOR	20
CON	30
TAI	35
DEX	90
APP	75
INT	45
POU	45
ÉDU	40

Points de vie : 7
Impact : -2
Santé mentale : 45

Combat
Rien d'utile

Compétences

Arts & métiers (domaine artistique)	09 %
Comptabilité	12 %
Crédit	75 %
Discrétion	60 %
Droit	19 %
Écouter	62 %
Équitation	22 %
Esquive	40 %
Grimper	45 %
Histoire	25 %
Nager	42 %
Occultisme	09 %
Persuasion	13 %
Sciences (astronomie)	11 %
Se cacher	51 %
Trouver Objet Caché	30 %
Langues : talunen (langue maternelle)	40 %
anglais	25 %

vêtue d'une robe d'un blanc éclatant brodée de motifs bleu clair. Elle sourit facilement et est prête à engager la discussion avec les personnes qu'elle croise.
Elle semble ne pas avoir d'arme, ni aucun équipement ou nourriture, alors qu'elle se trouve en pleine nature. Si elle est menacée, elle tentera de parler avec douceur à la source de la menace pour la dissuader de faire quelque chose qui pourrait lui causer du tort. Si elle est attaquée, elle se déplace rapidement hors de danger et son attaquant se retrouve sur le sol après avoir trébuché ou être tombé. La jeune femme rit toujours lorsque cela arrive.
Elle engage volontiers la discussion avec les rêveurs. En s'excusant, elle tente d'écrire leur histoire avec un livre et un stylet qui apparaissent de nulle part. Si elle découvre l'histoire véritable des investigateurs (qu'ils ont été magiquement bannis de la Terre), elle est encore plus avide d'entendre leur histoire et les questionne pour avoir tous les détails.
Si elle est interrogée sur ses origines, elle racontera qu'elle provient de Sonya-Nil, la Terre d'Imagination, un lieu au-delà des Contrées du Rêve, où le temps et l'espace n'obéissent pas aux mêmes règles qu'ici ou sur Terre. C'est une terre où les rêves sont parfaits et constants. Elle a quitté cette perfection pour archiver les épreuves de ceux qui vivent et survivent dans des lieux où le temps et les circonstances jouent contre eux. Elle juge l'imperfection, dans toute sa gloire, fascinante. Elle a volontiers abandonné la perfection pour le chaos.

Sire Ivar d'Imel (et sa troupe)

Cette troupe s'entend de loin et des bannières tendues sur de hautes piques sont visibles. La troupe semble être montée et comprendre au moins dix chevaux et un attelage. Le sol tremble à son approche.
Quatre gardes lourdement armés arrivent en éclaireurs. Ils arrêtent leurs chevaux au niveau des rêveurs et exigent leur identité. Ceux qui refusent de répondre ou qui tirent leur arme découvriront qu'il est difficile de combattre un ennemi monté. Ces mercenaires se contenteront de reculer un peu afin de pouvoir fondre sur les rêveurs en les assaillant de tous côtés. Ceux qui voudraient tenter de rester sur place devront réussir un test de Chance ou subiront 1D20 points de dégâts.
Les rêveurs plus pacifiques ou qui mentionnent venir de la Terre constateront que l'ambiance change immédiatement. Les mercenaires se désintéressent d'eux immédiatement. Ils sifflent et l'attelage apparaît au sommet de la colline. C'est un attelage en bois bleu finement ouvragé. Une bannière or, noir et rouge flotte sur une haute pique. Le cocher, tout comme les mercenaires, est lourdement armé. Le passager demeure invisible, caché derrière les tentures bleues qui couvrent toutes les fenêtres. Six chevaux tirent l'attelage qui déborde de bagages à l'arrière, maintenus sous une lourde toile.
Si quelqu'un a découvert que les rêveurs viennent de la Terre (qu'il y ait eu un conflit ou non), l'attelage s'arrête à leur niveau et, en grande pompe, un enfant en descend. Il s'agit du seigneur Ivar d'Imel, un garçon d'une dizaine d'années tout au plus.
Il est curieux, plein d'énergie et incroyablement bien éduqué pour un garçon de son âge. Il souhaite en apprendre autant que possible sur la Terre et semble déjà en savoir beaucoup. Si les rêveurs le souhaitent, il les invite à manger afin de pouvoir discuter de leurs vies sur ce monde distant qui semble l'obséder. Ceux qui acceptent se retrouveront dans un champ, flanqués par des mercenaires devenus laquais, assis sur des chaises pliantes finement ouvragées, à manger des fruits et des fromages. Ceux qui déclinent l'offre sont invités à venir lui rendre visite s'ils passent par Lhosk, où il va épouser la fille d'une famille de marchands influents, afin de faire avancer les ambitions de sa maison. Il propose même de leur rédiger une lettre d'invitation marquée de son sceau.
Ivar peut devenir un allié utile. Sa famille est très connue et extrêmement riche. Si les rêveurs se comportent aimablement avec lui, il les aidera autant qu'il le peut, tout simplement en échange d'histoires au sujet de la Terre. Ceux qui sont charmés et qui se prennent d'amitié pour le jeune seigneur découvriront que leur amabilité leur sera remboursée au centuple, car un seul mot d'Ivar dans une région civilisée leur permettra d'obtenir un statut.
Ivar est un enfant petit et mince, aux cheveux châtains, aux yeux bleus et au menton carré. Il est très enjoué et a du mal à cacher ses émotions.
Pour l'instant, il n'a que bien peu à raconter puisqu'il n'a que 9 ans. Cependant, il attend impatiemment le jour où il pourra interagir avec le monde. C'est un noble aimable et progressiste, désireux d'assurer et de faire progresser la réputation de sa famille.

Retrouver la civilisation

D'immenses étendues des Contrées du Rêve sont inhabitées mais portent encore les traces de civilisations antérieures à la naissance de l'Homme. Généralement, pour rejoindre la civilisation, il suffit de marcher quelques kilomètres dans n'importe quelle direction, de trouver un fleuve et de le suivre en direction de la mer, ou de guetter de la fumée à l'horizon.

Les petits villages

Les villages de moins de cinquante habitants sont chose commune dans les Contrées du Rêve. Ils sont généralement occupés par des fermiers qui cultivent la terre et élèvent du bétail afin de vendre leurs produits dans des villages plus gros ou dans des villes, ou simplement pour se nourrir. Ces petits villages sont généralement dirigés par une famille puissante ou par une personne seule d'une intelligence, d'une force ou d'un talent exceptionnels.
Les rêveurs qui entrent dans de tels villages découvriront que les portes se ferment devant eux, à leur arrivée. Ils pourraient bien être abordés sans aucune amabilité par ce qui sert de milice dans le village, souvent une demi-douzaine de fermiers armés de leurs outils. En règle générale, les habitants se méfient des étrangers, mais ils se montreront aimables et amicaux s'ils découvrent que les rêveurs sont originaires de la Terre. Une fois que la glace sera brisée et que les rêveurs auront démontré qu'ils ne veulent aucun mal aux villageois, l'ambiance sera plus cordiale.
L'argent est inutile dans ces villages, qui reposent plutôt sur un système de troc de services ou de matériaux utiles. Malgré cela, les équipements utiles valent cher et pourront être échangés contre de la nourriture, de l'eau fraîche et un endroit où dormir.

Les routes commerciales et les chemins

Les routes, les chemins et les pistes sillonnent les Contrées du Rêve. La plupart sont anciens et datent d'un temps où les humains n'existaient pas. D'autres sont plus modernes et des voies pavées sont entretenues chaque année, surtout près des villes. D'autres encore sont parcourues par des gardes pour éviter que les caravanes ne soient attaquées.
Les rêveurs qui le souhaitent pourront rapidement repérer une piste, un chemin ou une route, les uns menant souvent aux autres. Les routes plus importantes mènent systématiquement à la mer et traversent des villages et des petites villes qui alimentent les villes portuaires en nourriture et en biens divers.

Rejoindre un groupe

Ceux qui se trouvent sur une route menant à la mer rencontrent de nombreux voyageurs. Certains sont à pied, mais la plupart ont des chevaux ou des carrioles. Il n'est pas difficile de monter dans une carriole (les habitants des Contrées du Rêve sont moins méfiants que ceux de la Terre des années 1920), surtout si les investigateurs précisent que ce sont des rêveurs venus de la Terre.
Les rêveurs qui tenteraient de voler les voyageurs sur la route seront rapidement pris en chasse par les autorités locales (voir les caractéristiques des gardes, p. 59).

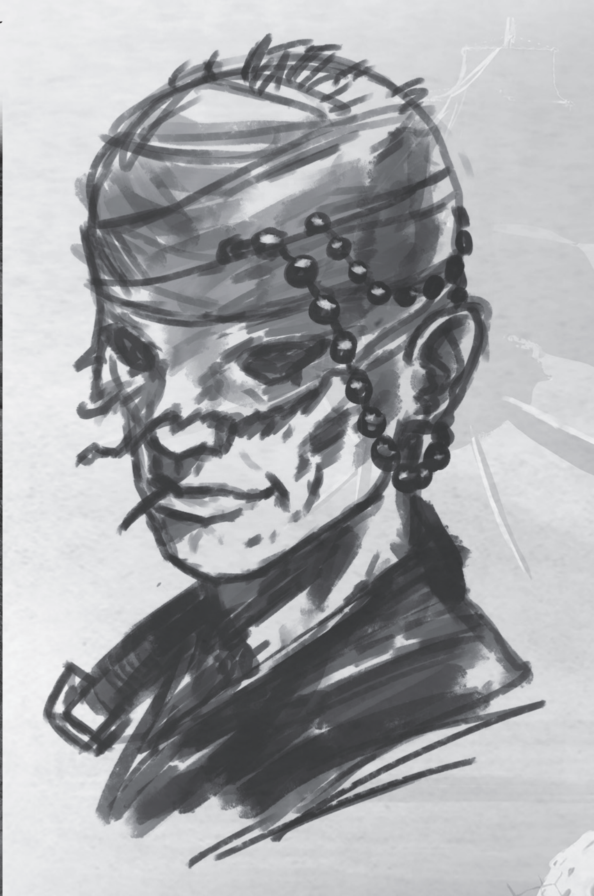
Les mercenaires

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	75	75	45	90	20	0	12
2	65	90	70	75	25	+1D4	16
3	60	25	85	65	75	+1D4	11
4	70	60	40	55	60	0	10
5	70	20	80	55	90	+1D4	10

Compétences communes

Équitation 49 %
Esquiver 37 %
Trouver Objet Caché 61 %
Langues : talunen (langue maternelle) 80 %, anglais 30 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (lances de cavalerie) : 56 %, 1D10 + 1 + impact
Combat rapproché (sabres de cavalerie) : 56 %, 1D10 + 1 + impact
Combat rapproché (dagues) : 65 %, 1D4 + 2 + impact



Dans les profondeurs du Monde souterrain

Où les personnages s'enfoncent toujours plus profondément dans les ténèbres, pour échapper à leurs poursuivants, sans savoir ce qui y est tapi

Alors que les personnages fuient une menace quelconque en empruntant une galerie souterraine, ils réalisent que leurs poursuivants les attendent de pied ferme à l'entrée mais refusent de descendre. Ils n'ont pas d'autre choix que de s'enfoncer plus profondément dans le Monde souterrain.

Cette amère viande est notre subsistance...
Qui sont ces assis?
La table est-elle un miroir où, assis, ils voient?
Sont-ils hommes mangeurs de reflets d'eux-mêmes?
Wallace Stevens, *Cuisine bourgeoise*



En quelques mots...

Seuls, les personnages n'ont aucune chance de traverser le Monde souterrain sans se faire dévorer. Madaeker est le seul qui peut les guider. Pour ne pas trop les inquiéter, il leur en dira le moins possible, mais cela pourrait être interprété comme une ruse pour les envoyer dans un piège. Le groupe devra traverser la mer de Roulis, où vivent de terribles créatures, jusqu'aux Tombeaux de Zin, repaire des ghasts. Ils entreront ensuite sur les terrains de chasse des gugs, avant d'arriver à la ville des gugs et d'entamer la longue ascension de la Tour de Koth, dont le sommet s'ouvre sur le Bois enchanté.

Implication des personnages

Les personnages n'ont pas d'autre choix que d'avancer dans les ténèbres enveloppantes du Monde souterrain s'ils veulent rejoindre le Bois enchanté, une des sorties vers leur monde d'origine.

Enjeux et récompenses

- **Survivre aux pièges du Monde souterrain,** et rejoindre le Bois enchanté

Ambiance

« Il y a des choses ici-bas qui peuvent sentir la nourriture à cinq cents pas et entendre une épingle tomber sur un lit de plumes ». Cette description peu encourageante doit convaincre les personnages que s'ils ne suivent pas les ordres de Madaeker, ils en subiront les conséquences. Ceux qui choisiraient de se séparer du groupe peuvent commencer à compter les minutes qu'il leur reste à vivre. Tout au long du parcours, les personnages doivent sentir monter l'espoir de pouvoir enfin quitter ce monde absurde et dangereux, et que chacun de leurs pas précautionneux les rapproche de la liberté. La déception n'en sera que plus terrible quand ils arriveront au bout de leur périple.

Investigation	1/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5

Difficulté : Moyenne
Style de jeu : Course-poursuite haletante`
Durée estimée : 6 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : *Voyage au centre de la Terre*, de Jules Verne

À l'affiche

Madaeker

Malgré un physique plus que disgracieux et des habitudes alimentaires déplorables, Madaeker semble relativement intelligent et sain d'esprit, même s'il erre dans les terriers de goules du monde onirique depuis plus de deux siècles. Madaeker est honnête et aidera les rêveurs de son mieux, tant qu'ils suivent ses recommandations à la lettre.

Les gugs

Les gugs sont des monstres géants, dotés de quatre avant-bras aux pattes griffues, et dont la gueule aux dents acérées s'ouvre verticalement sur le haut du corps. Bien qu'ils soient dotés d'une certaine intelligence, ils ne sont pas très malins et chassent en se repérant à l'odeur et au son.

À la base des Dix mille marches

Les rêveurs qui se jettent dans la chute à Sarkomand arrivent ici, à la base des Dix mille marches (qui s'élèvent durant plus d'un kilomètre pour atteindre la surface), brûlés par la friction et endoloris par endroits. Ils glissent puis s'arrêtent sur un lit de mousse épaisse et phosphorescente. Il n'y a aucun moyen de remonter l'escalier puisque des hordes d'hommes de Leng en descendent alors même que les rêveurs tentent de reprendre leur souffle. Ceux qui attendent trop longtemps feront face à une cohorte importante de satyres désireux de les éliminer.

La zone est éclairée par une douce lumière blanche qui émane de la mousse. Hormis cette dernière, rien ne pousse. Les rêveurs ne voient pas au-delà de dix mètres, tout est noir. La seule surface verticale visible est l'escalier à côté duquel se trouve la sortie de la chute par laquelle ils sont arrivés. La zone donne l'impression d'être une immense et inquiétante caverne souterraine dont le plafond serait bien plus haut. La pensée que la ville entière de Sarkomand repose sur un trou est terrifiante pour la plupart des rêveurs (perte de 0/1 point de Santé mentale).

Près de la base de l'escalier se trouvent plusieurs ossements humains : des fémurs ainsi que quelques crânes. Ceux qui examinent les ossements de plus près (en réussissant un test de Trouver Objet Caché) découvrent qu'ils ont été rongés et que les crânes ont été ouverts, comme des fruits (perte de 0/1D4 points de Santé mentale). En plus de ces ossements, des objets rudimentaires appartenant aux hommes de Leng traînent : un sac à dos en cuir, deux épées de mauvaise facture, des bâtons de bois pourris qui auraient pu être des torches autrefois mais qui sont maintenant trop imbibés pour être utilisés et une toile grossière.

Dans les ténèbres

Des rêveurs malins se retireront dans les ténèbres au-delà des Dix mille marches avant l'arrivée des hommes de Leng. Ceux qui attendent trop longtemps verront les guerriers descendre les marches par dizaines, prêts à combattre.

Depuis les ténèbres, il demeure possible de voir l'escalier et les hommes de Leng difformes. Les créatures s'agitent au pied de l'escalier mais ne s'aventurent guère plus loin. Il est visible qu'elles ne s'éloigneront pas de leur plein gré. Malgré cela, une centaine d'hommes de Leng se positionnent en demi-cercle devant les marches. Il est évident qu'ils ne s'en iront pas et qu'il sera impossible de les battre ou de se faufiler sans être vus.

Les rêveurs n'ont nulle part où aller et aucune autre solution que de s'enfoncer plus encore dans les ténèbres.

La goule marchande

Subitement, une voix mélodieuse, presque chantante, brise le silence en provenance des cavernes qui composent le Monde souterrain. Elle parle une variété d'anglais archaïque aux sonorités étranges. Elle s'approche des rêveurs avec hésitation et pose des questions étranges comme : « Venez-vous de la Nouvelle-Amsterdam ? » ou « Quelles nouvelles de la ville portuaire ? »

Cet être étrange est né sur Terre et, par des moyens bien plus néfastes que pour les rêveurs, il s'est retrouvé dans les Contrées du Rêve. Madaeker, autrefois Michael Daeker de la

Motiver les rêveurs

Une fois dans les ténèbres, il est important que les rêveurs continuent d'avancer et qu'ils ne cherchent pas à combattre pour remonter l'escalier. Vous devez leur faire comprendre qu'une telle tentative reviendrait à un suicide.

C'est relativement facile à faire grâce à vos descriptions. Insistez sur le fait qu'un très grand nombre d'hommes de Leng descend l'escalier, décrivez la cacophonie toujours plus proche et les sons terrifiants qui se font entendre. Si cela ne fonctionne pas, le Percepteur pourrait insister sur le fait que, même s'il est terrifié par le Monde souterrain, attendre ne peut que provoquer une mort assurée.

Si le Percepteur n'est pas avec eux, présentez-leur Madaeker, la goule marchande, suffisamment tôt pour qu'il puisse les dissuader de rester au pied de l'escalier. Une fois que les rêveurs auront parcouru quelques centaines de mètres, les hommes de Leng cesseront de les poursuivre.

Même les hommes de Leng ne sont pas assez stupides pour pénétrer dans le Monde souterrain, ils ne s'éloignent jamais plus de quelques dizaines de mètres de l'escalier, peu importe la raison.



Tous les chemins mènent aux ténèbres

Si vous souhaitez que vos rêveurs visitent le Monde souterrain mais qu'ils fuient Sarkomand sans s'aventurer sur la place, ne désespérez pas. Dans les Contrées du Rêve, il n'y a pas une grotte ou une fosse qui ne mène à une nouvelle version des Dix mille marches où des hommes de Leng ne montent pas la garde.

Les rêveurs qui fuient les esclavagistes, les gobelins ou les guerriers pourraient dévaler l'escalier et réaliser que leurs poursuivants se sont arrêtés en haut et qu'ils refusent de descendre. Par contre, ils semblent prêts à attendre que leurs proies remontent.

En s'enfonçant dans les ténèbres, les rêveurs tombent sur Madaeker et leur aventure commence.

Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- L'odeur humide, différente et nauséabonde de l'air.
- La phosphorescence des champignons et mousses.
- Le goût des champignons que les rêveurs ou leurs guides jugent comestibles.
- Une pluie de condensation qui se fait entendre de loin et dont les gouttes sentent l'os et la pierre.



Nouvelle-Amsterdam, a quitté notre monde dans les années 1650 et n'y est jamais retourné. C'était autrefois un homme, mais ce qu'il est devenu n'est pas humain. Il ressemble au croisement entre un singe, un chien et un homme (perte de 0/1D6 points de Santé mentale), mais ses yeux pâles démontrent qu'il comprend le monde et qu'il n'est pas dénué d'intelligence. Il se tient debout mais est grandement voûté et il porte une robe pour couvrir son épaisse fourrure blanche. Il porte un barda en cuir rempli d'artefacts du monde des goules.

Il est hésitant, studieux et étrange. Il parle comme un humain, mais avec un gros défaut de prononciation. Il commerce avec les hommes de Leng qui descendent de temps à autre l'escalier mais il ne vit pas avec la meute de goules qui fait normalement des échanges avec eux. En fait, c'est une goule très asociale.

Ayant depuis longtemps cédé à la folie des goules, Madaeker traite les rêveurs avec une certaine réserve jusqu'à ce qu'il découvre qu'ils sont originaires de New York. (« Comme ça, le roi a pris la Nouvelle-Amsterdam ? ») Il semble s'intéresser à la politique et à ce qu'il s'est passé, mais il n'a aucune idée du temps écoulé depuis que la Nouvelle-Amsterdam est devenue New York (voilà près de trois siècles). Il est bien trop rapide, agile et à l'aise dans le Monde souterrain pour que les rêveurs représentent une menace à ses yeux. Même ainsi, il se méfie et garde ses distances jusqu'à être sûr de pouvoir faire confiance aux rêveurs. Par la suite, malgré son apparence hideuse, Madaeker se montrera ouvert et serviable, voire aimable. Voilà bien une chose à laquelle peu d'humains s'attendraient.

C'est un être intelligent, mais il a oublié une bonne partie de sa vie sur Terre. Il sait que celle-ci existe, mais, pour lui, c'est l'équivalent d'un monde onirique. Il se souvient un peu de ce que la vie était « au-dessus » dans le monde éveillé, ainsi que de Mina, son « amour », mais de peu d'autres choses.

Madaeker conclura un marché avec les humains intéressés et leur proposera de les guider dans le Monde souterrain jusqu'à une autre sortie qui se trouve à plusieurs kilomètres de là. En échange, ils devront accomplir une tâche pour lui dans le monde éveillé quand (ou s'ils) y retournent (il semble savoir que les rêveurs viennent du monde éveillé). Il ne leur dira pas quelle est cette tâche tant qu'ils ne seront pas à destination. Les rêveurs n'auront pas vraiment d'autre choix. Si le Percepteur est là, il les implorera de ne pas avoir confiance en « cette terrible créature », mais les rêveurs réaliseront que Madaeker est bien plus inoffensif que le Percepteur.

Si Madaeker est chassé, il partira mais continuera de surveiller les rêveurs de loin grâce à son excellente vision nocturne qui lui permet de les suivre discrètement dans le noir. Après les avoir laissé marcher dans les ténèbres pendant quelques heures, il annoncera : « Vous tournez en rond et êtes déjà revenus deux fois sur vos pas. Je suis le seul à pouvoir vous guider. »

Si on le pousse à donner plus de détails, Madaeker confirmera que le voyage est long et dangereux, mais toujours moins que de tenter de remonter les Dix mille marches. Le tra-

Madaeker (Michael Daeker)

Goule de la Nouvelle-Amsterdam, 352 ans

FOR	95
CON	85
TAI	60
DEX	80
APP	-
INT	70
POU	70
ÉDU	50

Points de vie : 16
Impact : +1 D4
Santé mentale : -

Combat
Attaques par round : 3 (il attaque avec ses deux mains griffues et une morsure à chaque round)
Combat rapproché (griffes) 35 %
1D6 + impact
• **Mordre et serrer** 31 %
1D4 par round, jusqu'à réussite d'un test opposé de Force pour la victime (voir p. 293 du *Manuel du gardien* pour plus de détails).

Compétences

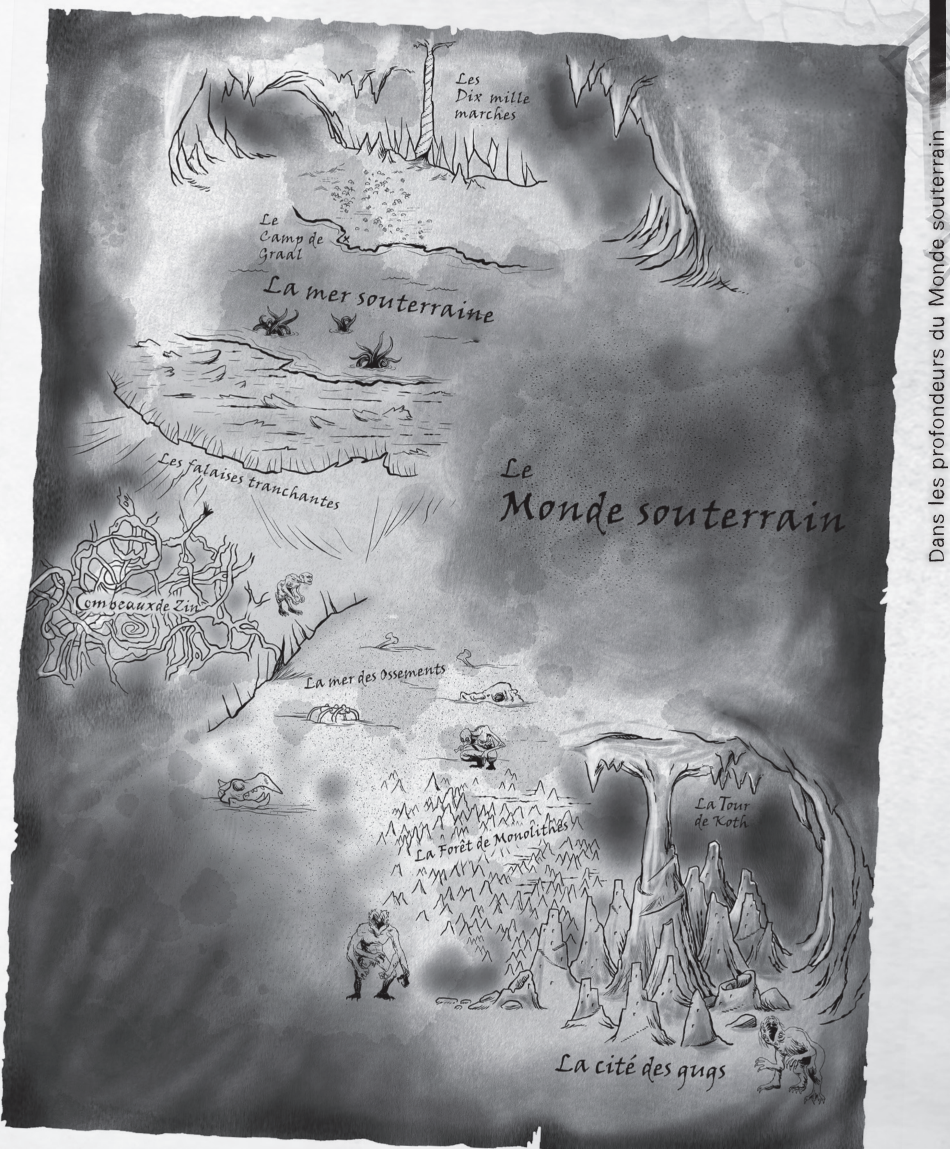
Discrétion	85 %
Écouter	61 %
Esquive	70 %
Fouir	72 %
Grimper	70 %
Orientation dans le Monde souterrain	80 %
Sauter	81 %
Langues	
morga (langue maternelle)	55 %
anglais	31 %
néerlandais	39 %

Protection : les projectiles ne causent que la moitié (arrondi inférieur) de leurs dégâts.

Sorts : *Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit, Marque de Mordiggian* (voir p. 134), *Pacte de goule* (voir p. 135).

jet passe par une forêt isolée accessible uniquement par un endroit appelé la ville des gugs. En entendant cette nouvelle, le Percepteur se met à gémir. Pour sceller leur accord, Madaeker insiste sur une poignée de main, ce qui obligea les humains à faire un test de Santé mentale (0/1 point de Santé mentale). Lorsqu'il serre la main d'un rêveur, Madaeker le regarde droit dans les yeux et dit : « J'ai des amis dans votre monde aussi. Vous respecterez notre marché. » Il ne relâche pas la main du rêveur tant que celui-ci n'aura pas acquiescé. Sa force est étonnante.

Si les rêveurs n'ont pas encore gagné le respect de Madaeker, ce sera le cas d'ici la fin du voyage. Lorsque tous auront accepté de lui obéir jusqu'à leur arrivée à destination, Madaeker se tourne vers les ténèbres et annonce : « Par ici ».



À propos de Madaeker

Mesurant 1 m 80, Madaeker est monstrueusement fort, bien qu'il ressemble au croisement entre un singe, un chien et un homme dont les jambes se termineraient sur des sabots rugueux. Malgré cela, ses yeux brillants sont assurément humains et il semble bénéficier d'une certaine santé mentale.

Il est né sur Terre, à la Nouvelle-Amsterdam au début du XVII[e] siècle. En une époque lointaine, il est descendu dans les tanières des goules, qui relient le monde éveillé au monde onirique, et n'est jamais reparti.

Madaeker est honnête. Il ne cherche pas à côtoyer d'autres membres de son espèce et il parcourt le Monde souterrain en quête de nouvelles du monde éveillé, qu'il perçoit, depuis le temps, comme étant plutôt son propre monde onirique.

Quelques réponses sur le Monde souterrain

Madaeker répondra avec plaisir à toutes les questions qui lui sont posées, sauf une : il refuse de révéler la nature du marché conclu avec les rêveurs en échange de son aide.

Combien de temps durera le voyage ?

Selon lui, le voyage peut prendre jusqu'à 50 000 pas. Il reconnaît que les humains ont du mal à percevoir le passage du temps dans le noir. Il se souvient des horloges et de leur utilisation, mais mal. Pour lui, sous terre, le temps se mesure en mouvements.

Quels dangers affronterons-nous ?

Des gugs, des ghasts et d'autres goules moins éduquées que lui. Madaeker explique clairement la situation. Les hommes de Leng ne sont qu'une partie infime des menaces auxquelles ils devront faire face. La seule différence, c'est que désormais ils pourront se cacher dans les ténèbres. Affronter les hommes de Leng au pied des Dix mille marches est un moyen de se faire tuer à coup sûr. En traversant le Monde souterrain, la mort redevient une simple possibilité parmi d'autres.

Qu'allons-nous manger et boire ?

Madaeker est très clair sur ce point : les rêveurs NE DOIVENT RIEN manger ou boire dans le Monde souterrain. Il n'explique pas pourquoi, mais spécifie seulement que « c'est interdit ». Il n'en dira pas plus sur le sujet.

Que sont les gugs, les ghasts et les goules ?

Un gug est un géant affreux que les rêveurs, même tous ensemble, ne pourraient pas vaincre. Bien qu'ils soient dotés d'intelligence, ils ne sont guère



malins et ils chassent en se repérant à l'odeur et au son. Les ghasts ne sont pas intelligents du tout. Ce sont des bêtes sauvages qui vivent à divers endroits du Monde souterrain. Les gugs les mangent souvent. Les goules sont des êtres comme lui, des créatures, selon lui, qui étaient autrefois des hommes. Elles se nourrissent de la chair pourrissante des cadavres. Elles ne s'intéressent pas aux humains («des fruits qui ne sont pas encore mûrs»). La plupart des goules s'allient avec d'autres forces qui vivent dans les ténèbres, comme les hommes de Leng ou les gugs. Madaeker prétend, et il est sincère, qu'il n'appartient à aucun de ces groupes.

Qu'est-ce que la ville des gugs ?

La ville des gugs est un titanesque monument, construit il y a bien longtemps par les ancêtres des gugs, des bêtes trop imposantes et horribles pour être imaginées, qui vivaient autrefois autant dans le Monde souterrain qu'en surface. Depuis, la ville a connu le déclin et elle est maintenant occupée par les plus gros, par les plus forts et par les plus sauvages des gugs. Ils y vouent un culte au dieu Ummar l'Aveugle. C'est la seule sortie qu'il connaisse, en dehors des Dix mille marches.

Manger et boire dans le Monde souterrain

Les rêveurs n'ont pas le droit de boire ou de manger dans le Monde souterrain. Cela fait partie de la malédiction infligée aux habitants du Monde souterrain par les Supérieurs, il y a bien longtemps.

Cela ne signifie pas pour autant que les rêveurs mourront de faim ou de soif. Bien qu'ils pourraient en avoir l'impression, le manque de nourriture ou la déshydratation ne causent aucun effet physique négatif. Des rêveurs volontaires pourraient vivre à jamais dans le Monde souterrain sans boire ni manger. À moins, bien sûr, que leur vie ne soit écourtée par une attaque de l'une des terrifiantes créatures qui vivent ici.

Ceux qui seraient assez stupides pour risquer d'encourir la malédiction des Supérieurs et qui décident de manger ou de boire auront une mauvaise surprise à la fin du voyage. Voir «Les laissés-pour-compte», p. 53.

Quelle est la tâche que nous avons accepté d'accomplir en échange de votre aide ?

Madaeker n'en parlera pas avant la fin du voyage.

Le voyage dans les ténèbres

Madaeker équipe chaque rêveur convenablement pour le voyage dans le Monde souterrain. Il répond facilement aux questions, presque trop, en fait, en fouillant les rêveurs. Ceux qui prendraient cette fouille pour une attaque ou pour une tentative de vol découvriront qu'il est hors de leur portée avant qu'ils ne tentent une réaction violente. Il les rassure : «Je ne vous veux aucun mal. Il y a des choses ici qui peuvent sentir la nourriture à cinq cents pas et qui entendraient une épingle tomber sur un lit de plumes.»
Il trouve toute la nourriture que les rêveurs peuvent posséder et la jette, avec ou sans leur permission. Il refuse de commencer le voyage tant que la nourriture n'aura pas été jetée. D'ailleurs, il découvre de la nourriture cachée sous les frusques du Percepteur, qui sanglote lorsqu'il en est privé et que la nourriture est jetée.
Ensuite, il demande aux rêveurs de jeter tout objet en métal inutile avant de partir. Lorsque c'est fait, il attache tous les objets de métal qui restent sur les rêveurs avec une corde pourrie qu'il sort de son barda.

Le trajet

Le voyage est long et nécessite de traverser les régions les plus périlleuses du Monde souterrain. Comme cela fait partie du marché, Madaeker ne précisera pas la route prise ni la méthode qu'il suit. Il se contentera de généralités et ne donnera que les informations strictement nécessaires en cours de route.
Il prévoit de faire passer les rêveurs le long de la mer de Roulis, un imposant lac salin où vivent de terribles créatures. Là, il conclura un marché avec Graal, une créature isolée qui n'est pas née dans les Contrées du Rêve terrestres mais qui vit près du lac depuis des siècles. Si tout va bien, Graal leur fera traverser la mer jusqu'aux Tombeaux de Zin, demeure des ghasts.
Les Tombeaux de Zin sont presque un Monde souterrain à part, un vaste labyrinthe de crevasses qui forment des chemins tortueux peuplés de ghasts. Finalement, les Voûtes devraient amener les voyageurs sur les terrains de chasse des gugs inférieurs, ceux qui ne sont pas assez forts pour se tailler une place dans la ville des gugs.
La lisière entre les Tombeaux de Zin et les terrains de chasse des gugs est particulièrement dangereuse. C'est un terrain à découvert, jonché des ossements de milliers de créatures, incluant des gugs, des ghasts, des goules et des humains. Ceux qui veulent traverser réaliseront qu'il est impossible d'avancer en silence, alors que ceci est vital pour échapper à des créatures qui chassent en se fiant au son.
Cette zone débouche ensuite sur le terrain de chasse appelé la Forêt de Monolithes. Elle est composée d'énormes pierres coniques hautes de plus de dix mètres qui ornent un paysage sans cela désert, avant d'arriver à la ville des gugs. En fait, ces formes sont les pierres tombales des ancêtres des gugs, qui vivaient là bien avant que les Supérieurs ne maudissent les gugs à vivre à tout jamais dans le Monde souterrain. Là, des ghasts malades sont traqués par de jeunes gugs. Lorsque ces derniers auront atteint l'âge ou la taille nécessaire, ils combattront pour entrer en ville. S'ils échouent, ils seront bannis à jamais dans les Tombeaux de Zin.
Enfin, il faudra traverser la ville elle-même, constituée de structures coniques lisses taillées dans la pierre et s'élevant doucement vers une tour imposante qui émerge à la surface, la Tour de Koth, et, enfin, une porte énorme qui s'ouvre sur le Bois enchanté.

La mer de Roulis

Les rêveurs sentiront la mer de Roulis bien avant de l'atteindre. L'air charrie l'arôme prenant de l'eau salée, ainsi que des effluves de pourriture et d'humidité. À force de se déplacer dans le Monde souterrain, les yeux des rêveurs s'habituent quelque peu à l'obscurité. Madaeker joue au berger, il rassemble le groupe et s'assure que tout le monde reste ensemble et que personne ne reste en arrière.
Tous les tests de Trouver Objet Caché se font à la moitié de la compétence. Les rêveurs qui réussissent deux tests majeurs de Trouver Objet Caché d'affilée peuvent voir à 15 mètres tant qu'ils ne pénètrent pas dans une nouvelle région. Tout rêveur qui échoue à deux tests majeurs de Trouver Objet Caché d'affilée doit réussir un test de Chance, sinon il s'éloigne et se retrouve isolé (avant d'être retrouvé et ramené par Madaeker). Les autres demeurent avec le groupe, mais voient difficilement à plus d'un mètre.
À plusieurs reprises, les rêveurs entendent des bruits. À un moment, ils

pensent entendre un rire au loin. Une autre fois, ils ont l'impression d'entendre des ailes battre loin au-dessus d'eux. (S'il est interrogé, Madaeker indique que les battements d'ailes sont ceux d'une maigre bête de la nuit, mais il ne développera pas plus.)
Enfin, après ce qui semble être des heures passées à marcher sur un sol lisse mais inégal, chaque rêveur qui réussit un test d'Écouter entend les sons de vagues qui se brisent sur la plage. Ils sont arrivés, sains et saufs, à la mer de Roulis.

Graal l'Ancien

En arrivant sur la plage de galets de la mer de Roulis, Madaeker annonce aux rêveurs qu'il faut encore négocier le voyage en bateau auprès de Graal l'Ancien. Il explique que Graal est comme lui et qu'il n'est affilié à aucun groupe. Il provient d'un autre monde onirique lointain et il est arrivé sur les rives de la mer de Roulis avant que Sarkomand ne tombe aux mains des bêtes lunaires. Il vit ici, en paix, depuis tout ce temps, et chasse les terrifiants animaux monstrueux du lac. Madaeker a conclu plusieurs marchés avec Graal au fil du temps et il est certain que ce dernier n'est pas une menace.
Madaeker tente de laisser les rêveurs en arrière pendant qu'il marche jusqu'à la rive. Des rêveurs qui insisteraient découvriront qu'il se laisse convaincre pourvu qu'un ou deux seulement l'accompagnent pour commencer. S'ils sont trop nombreux, ils risquent de provoquer l'hostilité de Graal.
Graal est une créature immense qui mesure près de trois mètres et pèse plus de 350 kilos. Il ressemble à un humain disproportionné à la peau pâle et translucide qui rappelle l'ambre et arbore une teinte de miel là où la peau est plus épaisse. Il semble éclairé de l'intérieur par une lueur vacillante bleutée. Ses yeux sont des trous blancs dans lesquels dansent des étincelles bleutées en guise de pupilles. Il semble asexué, n'a que trois doigts et les traits de son visage sont mal définis.
De prime abord, les rêveurs auront du mal à deviner les intentions de Graal. Il est clair qu'il les a vus approcher et Madaeker s'incline et gratte le sol à plusieurs reprises en approchant. Graal demeure parfaitement immobile tandis que sa peau et ses yeux émettent une lueur bleutée (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Graal parle franchement et il devient vite évident que toute notion de subterfuge ou de subtilité lui échappe. Ses phrases sont des faits, prononcées d'une voix qui ressemble à un souffle d'air qui passerait à travers un soufflet. Son souffle est chaud et empeste le soufre. Il ne porte aucun vêtement et ne semble pas tant bouger que reformer son corps pour lui permettre de se déplacer. C'est comme de voir le film d'une statue qui changerait en permanence pour se déplacer dans l'espace et le temps, une image après l'autre.
Graal dit qu'il a rêvé qu'il emporterait le nombre de rêveurs ainsi que Maedeker au-delà de la mer. En échange, ils doivent lui céder une partie de leur « volonté », ce qui lui permettra de fabriquer plus d'armes et d'agrandir son bateau. Madaeker expliquera aux rêveurs qui ne comprennent pas que Graal prendra « une petite partie de leur volonté, le pouvoir qui les alimente, mais qui ne leur manquera pas ». Il ajoute qu'il n'y a aucun autre moyen sûr de traverser la mer et que lui aussi devra consentir à ce sacrifice.
Graal est un chasseur venu d'un monde au-delà des Contrées du Rêve terrestres. Il est venu là voilà bien longtemps pour chasser une créature redoutable qui, apparemment, tourmentait les siens. Cette créature, appelée un bhole, dévore apparemment des mondes entiers.
La perception temporelle de Graal est si faussée que le temps qu'il a passé dans les Contrées du Rêve terrestres lui semble n'être qu'un court instant, bien qu'il ait vécu ici avant même que Sarkomand ne tombe aux mains des bêtes lunaires.
Graal traque le bhole qui se trouve dans la mer de Roulis, tuant parfois les jeunes avant qu'ils puissent nidifier et se reproduire. Depuis tout ce temps, il n'a rencontré le père que deux fois. Les deux fois, les deux adversaires ont survécu. La prochaine fois, Graal est certain qu'il pourra le tuer.

Interroger Graal

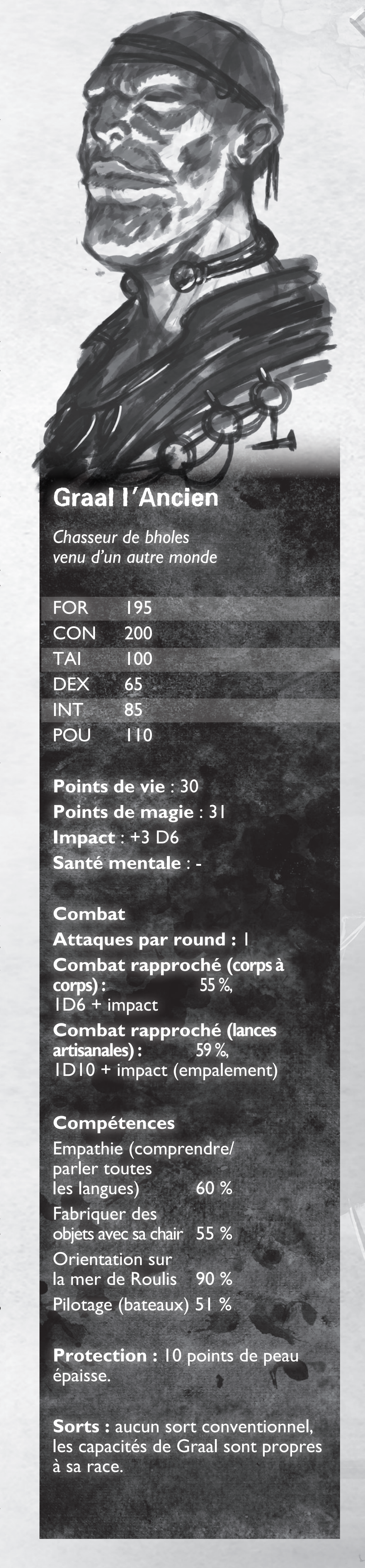
Graal s'exprime ou répond en toute franchise aux questions posées, sans aucune duplicité.

Quelles sont les intentions de Madaeker ? Nous veut-il du mal ?

Graal indique que Madaeker ne l'a jamais trahi et qu'il est « d'une valeur supérieure » aux autres goules. Madaeker, comme toutes les goules, ne mange que de la chair pourrissante, ce dont Graal parle avec une certaine fascination (il comprend mal ce que signifie « manger », mais cela l'intéresse). Madaeker ne représente aucune menace pour les rêveurs.

Quelles sont vos intentions ? Nous voulez-vous du mal ?

Non, tant que les rêveurs respectent leur part du marché.



Graal l'Ancien

Chasseur de bholes venu d'un autre monde

FOR	195
CON	200
TAI	100
DEX	65
INT	85
POU	110

Points de vie : 30
Points de magie : 31
Impact : +3 D6
Santé mentale : -

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) : 55 %, 1D6 + impact
Combat rapproché (lances artisanales) : 59 %, 1D10 + impact (empalement)

Compétences
Empathie (comprendre/parler toutes les langues) 60 %
Fabriquer des objets avec sa chair 55 %
Orientation sur la mer de Roulis 90 %
Pilotage (bateaux) 51 %

Protection : 10 points de peau épaisse.

Sorts : aucun sort conventionnel, les capacités de Graal sont propres à sa race.

De quel monde venez-vous ?

Graal répond qu'il ne pourrait pas l'expliquer clairement et que même la forme qu'il arbore est portée « comme une armure qui me permet d'interagir avec cet endroit ». L'endroit dont il vient se trouve au-delà du point le plus lointain du ciel nocturne.

Pourquoi êtes-vous venu ici ?

Graal est un chasseur qui traque une bête qui lui a fait du tort dans un autre monde lointain « au-delà de la Lune ».

Que ferez-vous avec la volonté que vous nous aurez prise ?

Ce pouvoir lui permettra d'alimenter sa forme et d'améliorer les armes et le bateau dont il se sert pour chasser sur la mer de Roulis.

Que chassez-vous ?

La créature qu'il chasse est une chose énorme et terrifiante appelée ici un bhole. Il l'a rencontrée à deux reprises et, les deux fois, elle lui a échappé. Il la trouvera, la tuera et rendra sa volonté à ceux qui en ont été privés.

La traversée de la mer de Roulis sera-t-elle longue ?

Non, ce n'est pas long, mais cela peut être dangereux.

Connaissez-vous d'autres portes vers la surface ?

Il n'y a que la ville des gugs et les Dix mille marches, mais les rêveurs ne survivraient pas à la montée. « Pour des êtres aussi fragiles que vous, la ville des gugs est la seule issue possible. »

Le paiement

Ceux qui acceptent le marché se trouveront face à face (ou plutôt face à abdomen) avec Graal. Il placera doucement une main énorme et chaude sur la poitrine du rêveur et lui prendra, sans aucune douleur, 5 points de POU. Ces points se régénéreront au fil du temps et seront récupérés en dix jours, mais ne le dites pas aux joueurs.
Ceux qui refusent de payer resteront sur la rive lorsque le groupe embarquera à bord du bateau de Graal. Il est totalement impossible, même pour Madaeker, de faire fléchir Graal. Il est immortel et inflexible lorsqu'un changement va à l'encontre de sa volonté. Il n'hésitera pas à recourir à la force pour protéger son bateau de tout intrus mais il tentera de ne tuer personne. Ce n'est pas dans ses habitudes.

Les bêtes pâles

Après ce qui semble être des heures passées en mer, les rêveurs sont surpris d'entendre un bruit d'eau briser le silence. Ceux qui regardent attentivement vers l'avant aperçoivent de rapides mouvements. Graal ne semble pas inquiet et continue de naviguer, sans se préoccuper de la perturbation.
Alors que le bateau approche du bruit, les rêveurs voient des bêtes énormes et pâles qui se croisent et s'entrecroisent, comme les membres d'une pieuvre géante sous la surface de la mer de Roulis. Les membres tremblent, se tordent et se tirent les uns les autres. Il est presque impossible de savoir s'il s'agit d'une seule créature ou de plusieurs de plus petite taille. Quel que soit le cas, ces créatures pourraient facilement faire chavirer le bateau (perte de 0/1D4 points de Santé mentale).
Graal ne dira rien à moins que quelqu'un ne lui pose une question. Dans ce cas, il dira qu'il s'agit des fils de la créature qu'il traque, des petites répliques du bhole. Ils infestent une planète comme autant de vers et en dévorent le cœur pendant des dizaines de milliers d'années. Lorsque leur père mourra, elles mourront aussi.
Alors que le bateau approche du groupe, les créatures s'éloignent de la lumière projetée par Graal et plongent vers les ténèbres sans un bruit.
Le voyage se poursuit en silence.

Illusions sur la mer de Roulis

Un gardien cruel pourrait compliquer la vie des rêveurs en peuplant le Monde souterrain de créatures, d'illusions ou de perturbations plus sévères. Madaeker et Graal les ont prévenus des dangers présents sur la mer de Roulis. Ils disent que la mer est hantée et pourrait attirer des voyageurs inconscients du danger jusque dans ses profondeurs.
Certaines possibilités sont indiquées ci-dessous.

1 Des chants

Un ou deux rêveurs entendent un doux chant mélodieux émaner des ténèbres, une voix de femme qui chante dans une langue inconnue. Si la question leur est posée, Madaeker et Graal répondront qu'ils n'entendent rien. Alors que le bateau progresse sur la mer de Roulis, le chant gagne en volume jusqu'à ce que les rêveurs soient sûrs de se trouver juste au-dessus de sa source. Mais, au moment où le chant devient un crescendo, il s'éloigne et disparaît (perte de 0/1 point de Santé mentale).

2 Le palais

Un rêveur qui regarderait l'eau verra une petite lueur jaune sous la surface. Tout d'abord, il est impossible de déterminer de quoi il s'agit mais, alors que le bateau avance, il devient apparent qu'il s'agit de plusieurs feux. Tous ceux qui regardent pourront les voir.
Bien que ce soit une impossibilité physique, alors que les lumières se rapprochent, deux choses deviennent apparentes : premièrement, les feux se trouvent sous l'eau, probablement à plus de 200 mètres de profondeur et, deuxièmement, on croirait des torches.
Alors que le bateau passe le point où les lumières sont les plus proches, un événement incroyable se produit. Ce qui ressemble à la Lune apparaît subitement dans le ciel infini sous les vagues, comme si des nuages sous-marins s'étaient écartés. La Lune éclaire les tours d'un ancien palais durant quelques secondes, puis tout s'évanouit. Tout rêveur assez fou pour plonger dans l'eau et tenter d'atteindre ce palais disparaîtra sous l'eau et n'en ressortira jamais (1/1D4 points de Santé mentale).

3 Des mains

Un rêveur qui jetterait quoi que ce soit dans l'eau constatera immédiatement que des mains pâles d'une force incroyable s'en saisissent. Si un objet a été placé dans l'eau, il est arraché des mains du rêveur. Si le rêveur a mis sa main ou son pied dans l'eau, il devra réussir un test opposé contre une FOR de 105 ou il tombera à l'eau (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).
Ceux qui tombent à l'eau sont saisis par des centaines de mains et ne seront jamais retrouvés (perte de 2/1D6 points de Santé mentale).

Accoster sur l'autre rive

L'autre rive de la mer de Roulis est bien plus rocailleuse et dangereuse que celle sur laquelle les rêveurs ont embarqué en bateau. En fait, la rive est plutôt une série de pierres tranchantes, rendues glissantes par le sel, qui s'enfoncent dans les ténèbres.
Graal accoste sur une jetée composée d'une pierre isolée. Alors que Madaeker se penche et gratte la surface, Graal encourage les rêveurs à débarquer.
Escalader la falaise nécessite un test ordinaire de Dextérité ou de Grim-

Remplacer les rêveurs perdus

Il est plus facile qu'il n'y paraît de remplacer les rêveurs perdus dans le Monde souterrain. Les Tombeaux de Zin et la mer d'ossements sont directement reliées au monde éveillé par les rêves agités des humains, qui se retrouvent parfois dans le Monde souterrain au plus fort de leurs cauchemars. Certains ne parviennent pas à sortir de leur rêve et se trouvent coincés dans le Monde souterrain. Souvent, ces malheureux boivent ou mangent ce qu'ils trouvent et se transforment en des créatures qui hantent les ténèbres pour l'éternité. Mais certains tiennent bon et cherchent une échappatoire.

Faites-en sorte que les rêveurs tombent sur un rêveur perdu venu de la Terre, peut-être l'un de ceux qui ne parvient pas à se réveiller pour retrouver son ancienne vie et qui ignore pourquoi. Cela permettra d'avoir un personnage de remplacement dans le Monde souterrain. Une alliance ne devrait pas être trop difficile à conclure.

per. Ceux qui ratent le test glissent et perdent 1D4 points de vie. Ceux qui obtiennent un échec critique tombent dans l'eau glacée et doivent réussir un test de Nager par minute, sous peine de noyade (perte de 1D4 points de vie par round où ils se noient). Il est difficile de sauver un rêveur tombé à l'eau. Cela nécessite de réussir un test de Chance commun. En cas d'échec, le rêveur dans l'eau doit réussir un test de Nager supplémentaire avant une nouvelle tentative. En cas d'échec critique au test de Chance, un autre rêveur tombe à l'eau et connaîtra les mêmes conditions que le premier. Madaeker fera de son mieux pour aider, mais il ne sait pas nager.

Après avoir escaladé les rochers tranchants, les rêveurs se retrouvent en haut d'une imposante colline qui redescend vers un labyrinthe de passages lisses et sinueux disparaissant dans les ténèbres. Alors qu'ils se tiennent là à observer la pente terrifiante qui s'enfonce dans l'obscurité, Madaeker chuchote : « les Tombeaux de Zin ».

Les Tombeaux de Zin

Les Tombeaux de Zin semblent vaguement familières. Elles représentent les abysses de peur, d'anxiété et de douleur que les rêveurs de la Terre connaissent souvent durant leur sommeil.

Situées au sud des Dix mille marches, au-delà de la mer de Roulis, elles forment un immense labyrinthe de passages en pierre qui s'entrecroisent, des tunnels creusés dans un champ de lave refroidie. Il n'y a pas d'autre moyen de traverser le Monde souterrain que de passer par là.

Le point de non-retour

Pénétrer dans les Tombeaux de Zin est un point de non-retour pour les rêveurs. Il n'y a littéralement aucun moyen de revenir vers les Dix mille marches une fois le seuil franchi.

Cela marque aussi un changement sinistre dans la campagne, qui devient plus dangereuse. Les rêveurs ont eu de la chance en rencontrant une goule singulière (Madaeker) et une entité inoffensive venue d'un autre monde et d'une autre époque (Graal). Dans les Voûtes, les choses deviennent plus sérieuses. Il y a deux moyens de le faire comprendre aux rêveurs.

1 Un changement chez Madaeker

Madaeker pourrait devenir plus irascible. Il insiste, avec des descriptions macabres et terriblement précises, sur le fait que ne pas obéir à la lettre à ses instructions pourrait mener au trépas ou pire encore. Si les rêveurs semblent trop optimistes, faites en sorte que Madaeker remette les pendules à l'heure.

2 Une offrande

Un gardien plus cruel pourrait décider qu'un rêveur, ou plus, mourra en chemin pour mieux illustrer son point de vue. Faire en sorte que le Percepteur, corpulent et déloyal, soit dévoré par des gugs ou des ghasts devant les rêveurs est un bon moyen de les rendre plus prudents.

Descendre dans les Voûtes

Les Voûtes sont des abysses traîtres. Accéder aux Voûtes depuis le rivage est dangereux : les rêveurs doivent tout d'abord escalader les pierres tranchantes puis redescendre vers les tunnels sinueux. Cela nécessite un test ordinaire de Dextérité ou de Grimper. En cas d'échec, un test de Chance devra être réussi. Ceux qui ratent également ce test chutent et perdent 1D10 points de vie.

Les tunnels

Une fois dans les tunnels, les yeux des rêveurs mettront une bonne minute à s'ajuster. Il fait encore plus sombre dans les Voûtes que sur la mer de Roulis, bien qu'une luminescence étrange et éparse semble flotter parfois dans l'air, ce qui crée des zones où il est presque possible de voir normalement.

Les tunnels s'étendent sur des centaines de kilomètres et se croisent, s'enfonçant parfois plus bas encore et formant un labyrinthe inextricable. Les rêveurs séparés du groupe seront sûrement perdus sans aucun espoir d'être retrouvés. S'ils sont séparés, les rêveurs malins devraient rester immobiles et attendre en silence s'ils veulent avoir une chance d'être sauvés par Madaeker. Ceux qui seront assez fous pour poursuivre leur chemin seront sûrement surpris par un ghast ou quelque chose de pire encore.

Les ghasts

Les ghasts sont des créatures inhumaines qui vivent, mangent et se reproduisent dans une obscurité totale. Ce sont les principales proies des monstrueux gugs, ces géants terrifiants qui vivent au-delà des Tombeaux de Zin et qui sortent de la Tour de Koth comme autant de fléaux.

Malgré une silhouette vaguement humaine, les ghasts sont des animaux sauvages de la taille de petits chevaux. Ils se déplacent sur leurs membres inférieurs, qui ressemblent à des pattes de kangourous mais avec des sabots rugueux. Ils sont sauvages, carnivores et ne connaissent pas la peur. Ils opèrent souvent en meutes, comme des loups, et traquent les proies qui empruntent les Tombeaux de Zin. Lorsqu'ils ne trouvent pas de proies, ils s'entre-dévorent.

Les ghasts détestent la lumière, à l'exception de l'étrange lueur du Monde souterrain et ils meurent s'ils sont exposés à une lumière trop vive ou trop longtemps. Toute lueur aussi brillante qu'une torche poussera même les plus puissants et les plus grands groupes de ghasts à s'enfuir.

Après quelques minutes passées dans les Voûtes, il est évident que les rêveurs sont suivis. Un bruissement constant et des reniflements se font entendre. La distance est difficile à évaluer avec précision, mais ceux qui réussissent un test d'Écouter sauront que ce qui les suit, quoi que ce soit, se trouve à moins de cinquante pas.

Le nombre de poursuivants est lui aussi difficile à déterminer. Parfois, les rêveurs ont l'impression que la créature est seule, d'autres fois, il paraît y avoir une dizaine de poursuivants.

Ceux qui regardent dans les ténèbres et qui réussissent un test majeur de Trouver Objet Caché ou qui allument subitement une lampe découvriront qu'ils sont encerclés par une horde de ghasts (perte de 2/1D8 + 1 points de Santé mentale dans ces circonstances).

Traqués

Madaeker est un meneur avisé et, dans les Tombeaux de Zin, il fait de son mieux pour que les rêveurs avancent rapidement. Il fait le tour du groupe trois ou quatre fois toutes les cinq minutes pour être sûr de n'avoir perdu personne. Madaeker connaît les ghasts et leurs méthodes et sait comment contrer la menace.
Tous les trente mètres environ, il fait une pause et retire quelque chose de ses haillons. Il le lance dans le noir, dans un passage que le groupe ne prend pas. Quelques secondes après que l'objet soit lancé, les rêveurs entendent le bruit terrifiant de créatures qui se battent dans l'obscurité (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Ceux qui réussissent un test d'Intelligence en viennent à la conclusion que Madaeker lance de la nourriture dans les passages. Ceux qui regardent de plus près (en réussissant un test majeur de Trouver Objet Caché) découvriront que Madaeker sort des morceaux de chair pourrissante de son sac pour les jeter dans le noir (0/1 point de Santé mentale). La goule est plutôt franche (mais pressée) si la question est posée : oui, il s'agit de chair humaine, répond-il avant de pousser le rêveur devant lui.
Ceux qui sont suffisamment stupides pour refuser de suivre Madaeker ou qui quittent le groupe de leur plein gré sont attaqués par 1D4 ghasts affamés. En dehors d'un incroyable coup de chance et en l'absence d'une source lumineuse, cela sonnera le glas pour ces rêveurs.

Jouer la poursuite

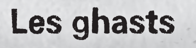
Une fois que les ghasts sont sur la piste des rêveurs, un gardien malin capitalisera sur le rythme établi. Être poursuivi par une horde de créatures féroces dans les ténèbres - invisibles à l'exception de leurs yeux rouges qui percent parfois l'obscurité - est l'un des plaisirs majeurs de *L'Appel de Cthulhu*. Voici quelques astuces pour que la poursuite demeure intéressante.

1 Prendre du retard

Vu le rythme effréné de Madaeker, il est facile pour un rêveur distrait de se laisser distancer. Tous les rêveurs qui tenteraient de faire autre chose que de se déplacer ou de communiquer avec Madaeker doivent réussir un test de Chance. S'ils échouent, ils trébuchent, tombent, perdent 1D4 - 1 point de vie et prennent du retard sur le reste du groupe. Si le retardataire demeure sur place et attend Madaeker, celui-ci arrive quelques instants plus tard alors que les bruits environnants semblent se rapprocher du retardataire.
Un rêveur assez stupide pour appeler à l'aide durant la poursuite entendra immédiatement les bruits de pas d'une bête imposante qui se rapproche dans l'obscurité. Quelques secondes plus tard, le rêveur est saisi par-derrière par des bras puissants (perte de 0/1 point de Santé mentale). Madaeker fera la leçon au rêveur pour qu'il suive le rythme, dorénavant.

2 Être agrippé

Demandez au rêveur qui a le plus bas niveau de Chance de faire un test. En cas d'échec, le rêveur prend un peu de retard sur le reste du groupe. Subitement, le rêveur se fait agripper par une poigne solide (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). Des griffes s'enfoncent dans sa chair (1D6 points de dégâts). Le rêveur doit réussir un test opposé contre une FOR de 110. Sinon, il sera attiré dans



Les ghasts

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	120	105	115	80	45	+2D6	22
2	110	100	100	75	60	+2D6	20
3	115	95	100	60	50	+2D6	20
4	110	80	95	60	35	+2D6	18

Compétence commune
Discrétion 70 %

Combat
Attaques par round : 2 (un ghast peut donner un coup de pied et mordre une fois par round)
Combat rapproché (morsures) : 40 %, 1D10 + impact
Combat rapproché (corps à corps) : 25 %, 1D6 + 1 + impact

Protection : 3 points de peau

Perte de santé mentale : 0/1D8

les ténèbres et aussitôt attaqué par une dizaine de ghasts. Il est peu probable qu'il s'en sorte.
Si le rêveur parvient à résister, il se libère et réussit à rejoindre le groupe.

3 Un monstre dans l'obscurité

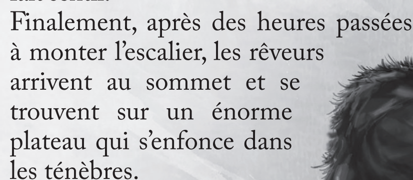
Madaeker renifle l'air doucement puis demande dans un souffle aux rêveurs de se coucher au sol, le plus à plat possible. Dans le couloir devant eux, un son se fait entendre, un couinement strident qui croît en volume et en intensité. Un rêveur qui réussira un test majeur de Trouver Objet Caché verra vaguement une horde de ghasts fuir en courant.
Ensuite, quelque chose d'ÉNORME arrive dans le couloir, à la poursuite des ghasts. La chose arrive et part si rapidement que même les rêveurs qui réussissent un test majeur de Trouver Objet Caché ne verront pas clairement de quoi il s'agit. Quoi que ce soit, cela mesurait au bas mot six mètres de haut.
Rapidement, la chose poursuit sa course. Si la question est posée, Madaeker révélera : « C'est un gug. Et celui-là était petit. »

La caverne

Les rêveurs arrivent subitement à la sortie des Voûtes et quittent le labyrinthe pour entrer dans une étendue immense. Le sol est couvert de poussière et d'os géants (perte de 0/1 point de Santé mentale). L'obscurité est toujours aussi profonde. Le sentiment est similaire à celui ressenti au bas des Dix mille marches : les rêveurs se trouvent dans une énorme caverne. Les bruits, même les plus ténus, se répercutent sur des falaises invisibles et rendent impossible toute tentative d'être discret.
Madaeker a un plan pour traverser cet espace ouvert. Foncer tout droit mènerait a une mort assurée. Alors que les rêveurs attendent que Madaeker poursuive son explication, ils entendent le son de créatures qui les encerclent (perte de 0/1 point de Santé mentale), mais il est impossible de savoir où elles se trouvent en raison de l'acoustique étrange.
Madaeker sort une souche de bois pourri de ses haillons, la recouvre d'une mousse blanchâtre et spongieuse et y met le feu avec un silex. Immédiatement, de nombreux bruits se font entendre : les hurlements, beuglements et cris des ghasts inhumains qui espéraient dévorer les rêveurs. La lumière de la torche révèle qu'une véritable armée de ghasts encerclait le groupe (perte de 2/1D8 points de Santé mentale) et qu'elle fuit précipitamment. Ceux qui étaient trop proches s'effondrent et commencent à fumer, comme si la simple lueur était capable de les faire brûler à une distance de plus de trois mètres.
Madaeker pousse les rêveurs devant lui, vers une caverne énorme à la vertigineuse paroi verticale. De plus près, il s'avère que c'est plutôt une structure similaire à l'Empire State Building, mais construite pour des êtres qui mesurent 15 mètres de haut (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Madaeker pousse les rêveurs vers la caverne, au pied d'un escalier dont les marches mesurent un mètre de haut. Il les prévient : « À partir de maintenant, vous ne devez plus parler. Vous devrez être aussi silencieux que le bétail devant la porte du boucher. » Si quelqu'un veut savoir pourquoi, il répond : « Si nous ne sommes pas silencieux, nous serons le prochain repas. » Il jette la torche et ajoute : « Même un ghast ne serait pas assez stupide pour s'aventurer où nous voulons aller. » Son sourire n'est pas rassurant.

L'escalier géant

Monter l'escalier géant est épuisant. Chaque degré arrive aux hanches d'un homme de taille moyenne. Gravir une marche demande une minute au groupe. Plus les rêveurs montent, plus l'odeur d'excréments et de fourrure mouillée se fait sentir.
Finalement, après des heures passées à monter l'escalier, les rêveurs arrivent au sommet et se trouvent sur un énorme plateau qui s'enfonce dans les ténèbres.



Derrière eux, l'escalier qui redescend dans la roche. Mais, peu après ce dernier, le versant d'une falaise à pic qui plonge sur près d'un kilomètre vers les Tombeaux de Zin. Regarder le précipice au pied du plateau est toute une expérience. Les rebords sont ornés par des crânes de bêtes monstrueuses. En y regardant de plus près, des rêveurs découvriront que ce sont les crânes de créatures étranges, dont la mâchoire s'ouvre verticalement dans leur visage (perte de 0/1 point de Santé mentale).

La Forêt de Monolithes

Au sud de la falaise, le plateau s'étend dans les ténèbres. C'est vers là que Madaeker pousse les rêveurs. Il fait immédiatement taire ceux qui voudraient parler. Si certains sont assez stupides pour vouloir poursuivre leur babillage, Madaeker les fera taire violemment : il les fait tomber avec force, mais sans provoquer de dégâts. Du moins, tant que le rêveur ne persistera pas à vouloir faire du bruit. Il est clair que Madaeker ne considère pas que parler est une possibilité.
Il conduit les rêveurs vers quelque chose qui empeste tellement que cela fait penser aux excréments de la créa-



ture la plus énorme et dégoûtante jamais créée. C'est d'ailleurs exactement de cela qu'il s'agit !
Cette énorme pile d'excréments, qui doit faire dans les trente kilos, est encore chaude. Madaeker plonge sa main à l'intérieur et se badigeonne le torse (perte de 0/1 point de Santé mentale). Pire encore, il fait ensuite de même avec chacun des rêveurs (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). Il maintiendra en place tout rêveur qui voudrait échapper à ce traitement. Tout semble indiquer que c'est un camouflage nécessaire.
Une fois que tous les rêveurs sont maculés, Madaeker les conduit plus loin encore dans les ténèbres. Au bout d'une vingtaine de minutes de marche, le groupe voit son premier monolithe. Ces pierres imposantes et coniques s'élèvent dans l'obscurité, hautes d'une dizaine de mètres. Chacune est sculptée grossièrement de symboles et de visages (ceux qui y regardent de trop près seront frappés d'horreur face à cet artisanat primitif et perdront 0/1 point de Santé mentale). Alors que le groupe progresse, tous pourront constater qu'ils se trouvent dans une forêt de monolithes.
Durant une heure, le groupe voyage en silence parmi les monolithes, tous similaires en taille et en apparence. En fait, ce sont les sépultures des ancêtres des gugs, des créatures intelligentes et dangereuses bannies depuis longtemps par les Supérieurs.
Les rêveurs commencent à apercevoir des ossements au pied des monolithes, puis ceux-ci deviennent de moins en moins nombreux. Quelques os semblent humains, mais ce n'est pas le cas pour la plupart. Certains sont énormes et ne ressemblent à rien de ce que les rêveurs auraient déjà pu voir. Les os deviennent de plus en plus nombreux au fur et à mesure que le groupe progresse au point que les rêveurs se trouvent rapidement sur des dunes d'ossements, sans aucun monolithe en vue.

La mer d'ossements

Cette vaste région en périphérie de la Forêt de Monolithes est couverte des ossements de millions de créatures : humains, gugs, ghasts et pire encore. La zone entière est éclairée par une phosphorescence d'un vert pâle. Au loin, des collines d'ossements, rongés depuis longtemps, s'étendent dans l'obscurité.
Il est difficile de se déplacer sur la mer d'ossements. Ceux qui avancent rapidement causeront un vacarme tel que Madaeker aura vite fait de les ramener à l'ordre. Chaque pas imprudent cause une cascade de bruits qui s'amplifient et qui doit s'entendre à plus d'un kilomètre.
Ceux qui copient les mouvements de Madaeker auront tôt fait de trouver la technique. La goule marche sur les points les plus bas des dunes et se déplace lentement, passant aussi peu de temps sur les sommets que possible. De cette manière, les rêveurs font bien moins de bruit.

Parler dans le royaume des gugs

Des rêveurs imprudents qui désobéiraient aux ordres de Madaeker constateront rapidement que la chance les a quittés. De jeunes gugs hauts de près de huit mètres chassent des proies dans la mer d'ossements et en périphérie de la Forêt de Monolithes.
Toute parole attire immédiatement l'attention des jeunes gugs. Le rêveur bavard doit faire un test majeur de Chance. En cas de succès, il apercevra des yeux rouges cligner au loin dans le noir. Si les rêveurs gardent le silence, les yeux disparaîtront rapidement. Par contre, en cas d'échec au test de Chance, le groupe est subitement attaqué par un jeune gug (perte de 0/1D8 points de Santé mentale).
Le monstre est largement plus fort que le groupe réuni. Cependant, la créature ne se concentre que sur le rêveur bavard et non sur les autres. Il saute sur lui avec un cri féroce. L'imprudent devra se débrouiller seul, Madaeker l'abandonne à son sort et pousse le reste du groupe à l'écart avant que quelqu'un n'émette un bruit de plus.
Pour survivre, le rêveur bavard devra réussir deux tests d'Esquive et trois tests de Discrétion. À chaque fois qu'un test échoue, le rêveur perd 3D6 points de vie et doit reprendre la séquence de tests jusqu'à tous les réussir ou mourir.
Si le rêveur s'en sort, il est seul dans la mer d'ossements, perdu dans le Monde souterrain. Il appartient au gardien de voir s'il lui est possible d'en réchapper.

Une échappée grotesque

Alors que la mer d'ossements semble s'achever, Madaeker s'arrête, renifle l'air à deux reprises et se rapproche du groupe. Il fait alors quelque chose qui devrait terrifier tous ceux qui ont la moitié d'un cerveau : il parle. « Nous sommes traqués et ils nous encerclent. Il n'y a qu'une issue. »
Madaeker explique son plan. Il va distraire les gugs. Pendant qu'ils le poursuivent, les rêveurs devront trouver les proies des gugs, qu'ils conservent généralement dans un grand sac qu'ils laissent pour chasser. Lorsqu'ils trouveront le sac, ils devront s'y cacher.
La goule les assure que c'est le seul moyen d'entrer dans la ville des gugs puisque ceux-ci les entendront ou les sentiront s'ils tentent n'importe quoi d'autre.
En un instant, il a sauté sur une dune d'ossements et fait du bruit, éloignant un groupe de gugs des rêveurs. Ceux-ci doivent alors prendre l'initiative.

Jeune gug

Faim personnifiée sous une forme imposante et terrifiante

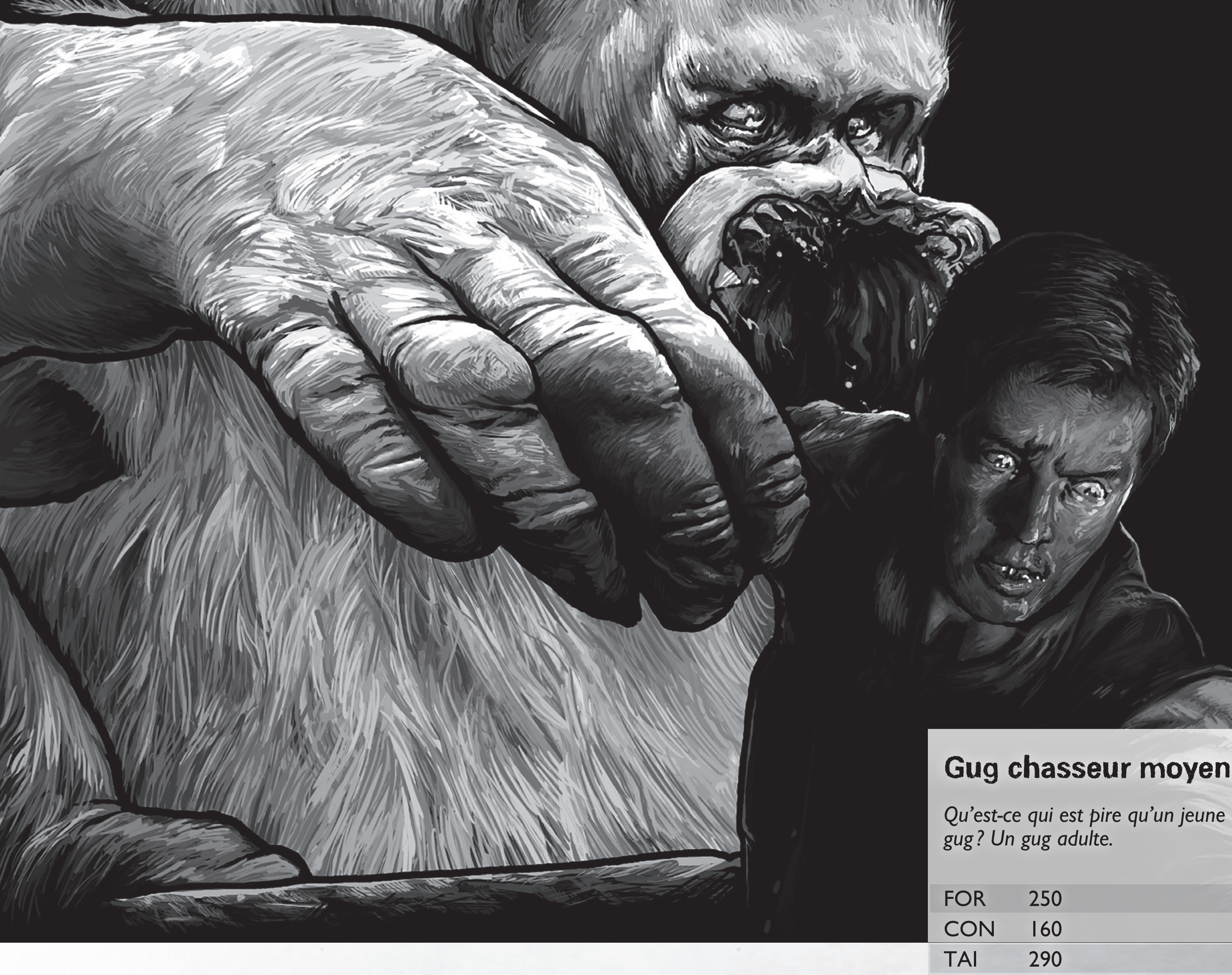
FOR	210
CON	130
TAI	255
DEX	40
INT	45
POU	40

Points de vie moy. : 39
Impact moy. : +5 D6
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1 (le gug peut soit mordre, soit piétiner, soit attaquer avec ses deux pattes griffues. La créature est affamée et se concentre uniquement sur le rêveur bruyant.)
Combat rapproché (morsures) : 39 %
1D10 (sans l'impact)
Combat rapproché (griffes) : 29 %
4D6 par patte (sans l'impact)
Combat rapproché (piétinement) 25 %
1D6 + impact

Protection : 6 points de fourrure épaisse, de peau et de cartilage

Perte de santé mentale : 0/1D8



Ceux qui restent sur place, parlent ou font trop de bruit ruineront le plan de Madaeker.
Si les rêveurs s'éloignent des bruits terrifiants que font les gugs pourchassant la goule, ils repéreront rapidement un énorme objet laissé sur une dune. C'est la peau puante d'un animal quelconque (un gug, en fait), qui dégoutte encore d'un sang rouge sombre. La peau forme un sac primitif qui contient les cadavres de ghasts mutilés. Cinq rêveurs peuvent se faufiler dans le sac en plus des ghasts. S'installer dans le sac fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.
Après un long moment, les rêveurs entendent des bruits se rapprocher : ce sont les gugs qui reviennent prendre leur sac. Subitement, le sac est soulevé et semble flotter, probablement à près de douze mètres de hauteur. À partir de là, les rêveurs n'entendent rien d'autre que les pas des créatures sur les ossements et leur respiration profonde et inquiétante. De plus, ils sont couverts d'excréments, d'urine, de sang et de pire encore dans le sac. Certains pourraient être écrasés sous autre chose (et perdre un point de vie). D'autres pourraient devoir faire un test de Santé mentale pour résister à l'envie de crier ou de tenter de s'enfuir.
Ceux qui réussissent un test de Chance trouvent un accroc dans le sac d'où ils peuvent jeter un coup d'œil à l'extérieur. Ceux qui réussissent un test de Trouver Objet Caché auront la chance de voir un gug adulte, l'un des chasseurs envoyés vers les Tombeaux de Zin pour tuer des ghasts. Félicitations ! Cela leur fait perdre 0/1D8 points de Santé mentale.
Le groupe est composé de quatre gugs, ce qui suffit amplement pour éliminer une petite armée de simples humains.

La ville des gugs

Cet ensemble inquiétant d'édifices de pierre qui entoure la Tour de Koth a été construit voilà bien longtemps par les ancêtres des gugs. Il est depuis tombé en ruines. Les guerres, les combats et les massacres commis par des géants hauts de quinze mètres ont causé des dommages sévères et de nombreuses zones ne sont plus que des tas de gravats.
Au centre, s'enfonçant dans les profondeurs, se trouve l'imposante tour qui mène à la surface des Contrées du Rêve. Cette tour, marquée du Symbole de Koth, était autrefois utilisée par les gugs pour accéder au Bois enchanté, où ils traquaient les rêveurs. Depuis qu'ils ont été maudits par les Supérieurs, les gugs ne peuvent plus

Gug chasseur moyen

Qu'est-ce qui est pire qu'un jeune gug ? Un gug adulte.

FOR	250
CON	160
TAI	290
DEX	70
INT	55
POU	55

Points de vie moy. : 45
Impact moy. : +6 D6
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1 (le gug peut soit mordre, soit piétiner, soit attaquer avec ses deux pattes griffues. Les deux pattes attaquent la même cible.)
Combat rapproché (morsures) 60 %
1D10 (sans l'impact)
Combat rapproché (griffes) 40 %
4D6 par patte (sans l'impact)
Combat rapproché (piétinement) 25 %
1D6 + impact

Protection : 8 points de fourrure épaisse, de peau et de cartilage

Perte de santé mentale : 0/1D8


Copyright Fantasy Flight Games

passer par la trappe en bois géante qui mène à la surface.

Au royaume du Dieu Aveugle

Le sac qui contient les rêveurs sera brutalement déposé par terre dans la ville des gugs, ce qui cause aux rêveurs la perte de 1D4 points de vie. Tout autour d'eux, des géants marchent dans un silence parfait. Après un moment, le sentiment d'être encerclé disparaît.
Il appartient aux rêveurs de décider de leur mode d'opération. Des rêveurs intelligents regarderont soigneusement leur environnement par les trous du sac avant de se risquer à en sortir. Un test de Trouver Objet Caché suffit à découvrir qu'ils se trouvent dans une rue en pierre au milieu de bâtiments gargantuesques. Un test d'Écouter suffit à confirmer qu'il n'y a personne aux alentours.
Les rêveurs qui se contenteraient de sortir du sac sans prendre de précautions seront surpris par un gug.
Les gugs sont des créatures primitives et superstitieuses qui règnent par la force, la violence et leur faim insatiable. Ils rendent hommage à leur propre divinité : le Dieu Aveugle. C'est lui qui fait respecter les lois des gugs. C'est lui qui est offensé par la moindre parole. Au sein de la ville des gugs, son pouvoir et son influence ne devraient pas être sous-estimés.
L'alarme : dès qu'un rêveur est aperçu par un gug ou dès que quelqu'un parle, une alarme sonne, comme par magie. C'est une sonnerie assourdissante qui ressemble à celle d'une cloche géante, qui se fait entendre de partout et de nulle part à la fois. Dès cet instant, les rêveurs seront pourchassés sans relâche.

La réunion

Heureusement, Madaeker, désireux de respecter sa part du marché, n'est pas loin. Lorsqu'il arrive, il renouvelle son exigence de garder le silence d'un doigt impérieux et fin posé sur ses lèvres. Il conduit ensuite les rêveurs vers le centre de la ville en évitant soigneusement les ombres plus profondes au pied des énormes tours. Enfin, alors qu'ils arrivent en bordure d'une place, Madaeker pointe un doigt vers le haut, pour indiquer la Tour de Koth.

Monter dans la Tour de Koth

Cette énorme tour conique s'élève de plusieurs dizaines de mètres, jusqu'à la surface. Un escalier monte en colimaçon pour rejoindre la trappe qui se trouve au sommet. À sa base, la tour porte le Symbole de Koth.
Alors que les rêveurs approchent, Madaeker leur indique de ne pas regarder le glyphe impie. Ceux qui seraient assez stupides pour le fixer perdent 1D20 points de Santé mentale et s'immobilisent pour tenter d'en déchiffrer les circonvolutions et dessins. Si cela se produit, le rêveur pourra être entraîné par le reste du groupe mais il demeurera dans un état de stupeur jusqu'à ce qu'il réussisse un test majeur de Chance. Il peut faire un test régulièrement, toutes les quelques minutes. Si un ou plusieurs rêveurs sont frappés de stupeur, cela ajoutera à la tension et au suspense.
L'escalier de la tour n'est pas conçu pour des humains, mais il est plus facile à monter que l'escalier géant. Ses marches basses, longues et plates ont dû être conçues pour des êtres humanoïdes il y a bien longtemps.
La tour en elle-même n'a rien de remarquable, ce n'est qu'une grande tour en pierre autour de laquelle s'enroule un escalier en colimaçon.
Madaeker pousse les rêveurs à monter l'escalier. Il assure le rythme en restant derrière eux pour pousser les rêveurs plus lents. « Au sommet ! Au sommet ! », hurle-t-il lorsque l'alarme commence à sonner.

La porte scellée

Le groupe arrive, traqué et épuisé, au sommet de la Tour de Koth, l'endroit jusqu'où Madaeker les a conduits en traversant les horreurs du Monde souterrain, pour trouver une porte bloquée de manière rudimentaire, mais efficace. La trappe en bois est visible, mais elle est scellée hermétiquement ou presque par d'énormes rochers placés sur l'escalier. Aucun trou ne mesure plus de quelques centimètres. Chaque rocher pèse plusieurs tonnes.
Madaeker admet qu'il s'agit là de la seule issue qu'il connaît.
Alors que le bruit des gugs en poursuite se rapproche, Madaeker se met à scander de manière inintelligible. La goule se précipite vers le côté de l'escalier, retire quelque chose de ses haillons et le jette dans l'obscurité. Il crie en anglais : « Nodens, seigneur des abysses, entends notre prière ! »
Madaeker touche chaque rêveur avant de s'agenouiller, prostré, à terre, en signe de soumission.
Après un long moment, il se relève lentement, visiblement épuisé.
La goule attire les rêveurs vers l'extrémité de l'escalier alors que le premier gug apparaît. C'est une créature terrifiante, haute d'au moins quinze mètres, qui porte une lance primitive de la taille d'un poteau téléphonique. Il avance lentement vers le groupe, appréciant visiblement la terreur qu'il cause avant la mise à mort. Madaeker hurle des ordres dans une langue inhumaine (le morga), mais le gug rit et continue d'avancer.

C'est alors que les lieux sont subitement recouverts d'une chape de ténèbres.

Les maigres bêtes de la nuit

Les rêveurs sont brutalement arrachés à une mort certaine par une horde de maigres bêtes de la nuit. Ces bêtes causent la perte de 1D4 points de vie à chacun de leurs « passagers » en raison de leurs griffes et ce mode de transport terrifiant leur fait également perdre 1/1D6 points de Santé mentale. Il est impossible de parler durant le vol. Les seuls bruits qui se font entendre sont les hurlements des rêveurs et le claquement inlassable des énormes ailes noires.
Un rêveur qui chercherait à voir son sauveteur fera face au visage noir d'une maigre bête de la nuit (perte de 1/1D6 points de Santé mentale). Ceux qui seraient assez stupides pour attaquer la maigre bête de la nuit seront lâchés et tomberont, en hurlant jusqu'à leur mort.
Le vol ne dure que quelques minutes mais semble bien plus long. Enfin, au loin, des pics enneigés semblent se rapprocher.

Les Pics de Thok

Les maigres bêtes de la nuit lâchent subitement, et sans aucune douceur, les rêveurs sur les pentes enneigées des Pics de Thok : des montagnes souterraines déchiquetées et gigantesques qui surplombent les ténèbres permanentes du Monde souterrain. Chaque rêveur doit réussir un test de Chance ou perdre 1D6 points de vie en raison de la chute. Les maigres bêtes de la nuit poursuivent leur vol en silence alors que les rêveurs gisent, endoloris, sur les pentes givrées.
Madaeker, qui semble malade et affaibli, secoue les rêveurs. « Si je n'avais pas été sur la tour, les serviteurs de Nodens n'auraient pas répondu à l'appel », dit-il. « Nous ne sommes plus loin maintenant. »

La sortie

L'attitude de Madaeker semble se radoucir, ce qui indique que cette région est bien moins dangereuse que les précédentes. La goule mène le groupe vers le sommet en suivant un passage tortueux. Après quelques heures, alors que le chemin devient de plus en plus étroit et traître, Madaeker déplace un petit rocher et révèle un petit tunnel large d'un peu plus d'un mètre qui monte. Il dit : « La lumière du jour vous attend, mes amis ».

Renouveler le pacte

Madaeker attire un rêveur à l'écart alors qu'ils s'enfoncent en file indienne dans le tunnel et lui prend la main. « Votre part du marché vous reviendra lorsque vous rentrerez à La Nouvelle-Amsterdam », dit-il. Le sourire de Madaeker est terrifiant, avec comme un mélange de peur, de faim et de haine.



La goule ne lui lâchera pas la main tant que le rêveur n'aura pas confirmé son accord.

Les laissés-pour-compte

Si des rêveurs ont été assez stupides pour manger ou boire dans le Monde souterrain, Madaeker les attire à l'écart avant qu'ils ne partent. Même si Madaeker ne savait pas auparavant qu'ils avaient mangé ou bu, il en a maintenant conscience.
Il dit clairement aux coupables : « Vous ne pourrez jamais retourner à la surface. Vous avez été frappés par la malédiction. Ne vous inquiétez pas. Vous vivrez votre vie comme nous le faisons tous, ici, dans le noir. » Si les rêveurs tentent de partir, ils ne pourront pas pénétrer dans le tunnel et seront immobilisés jusqu'à ce qu'ils décident de faire demi-tour. Il n'existe aucun remède face à cette malédiction. Ces rêveurs sont perdus pour toujours.
Tous les rêveurs qui ont mangé ou bu dans le Monde souterrain sont frappés par la malédiction, la même magie puissante qui empêche les gugs de remonter à la surface. Tenter de quitter le Monde souterrain malgré la malédiction serait une grave erreur. Tous les rêveurs maudits qui quittent le Monde souterrain perdent 1D20 + 6 points de vie par minute passée à la surface, se tortillant de douleur et manquant d'air, jusqu'à ce qu'ils décident de retourner dans le Monde souterrain.

La surface

La sortie qui se trouve au sommet des Pics de Thok s'ouvre sur la ville en ruines de Sarnath (voir le chapitre « Sarnath » p. 110), mais le gardien peut décider que les rêveurs émergent n'importe où ailleurs dans les Contrées du Rêve. Le tunnel pourrait tout autant déboucher à Inquanok (voir page 54 le chapitre « Inquanok »), Ilek-Vad (voir le chapitre « Ilek-Vad » p. 96) ou Lhosk (voir le chapitre « Lhosk » p. 71).

Inquanok, la ville d'onyx

Où les personnages détiennent sans le savoir la destinée d'une cité entre leurs mains

En quittant Sarkomand par la route, vers l'Ouest, les personnages atteindront Inquanok, ville côtière fortifiée, qui tire sa richesse des nombreuses mines aux alentours. Par leur statut de voyageurs dans les Contrées du Rêve, seuls les personnages peuvent interroger l'Oracle sur une question qui divise les dirigeants de la cité.

Seul, çà et là, un vieux marin ;
Ivre-mort, bottes aux pieds,
Chasse des tigres
Sous un ciel rouge.
Wallace Stevens, *Désillusionnement de dix heures*



En quelques mots…

D'une façon ou d'une autre, les personnages seront conduits devant le Conseil de la ville. Deux sages, d'influence égale, s'y opposent. Drax de Hombur veut ouvrir de nouvelles mines, au-delà de l'enceinte actuelle. Yveddes s'y oppose absolument, surtout parce que sa famille possède les mines déjà exploitées, ce qui affaiblirait son pouvoir. En échange de leur aide, Drax permettra aux personnages de consulter le *Livre des clés et des portails*, qui détaille toutes les sorties vers le monde éveillé. Pour cela, ils devront se rendre au portail de Cristal, pour y interroger l'Oracle.

Implication des personnages

Les personnages pourraient ne pas vouloir s'impliquer dans les affaires internes et les rouages politiques d'Inquanok, la ville d'onyx. Mais la récompense est trop tentante, car ils auraient les réponses à toutes leurs questions et l'appui de protecteurs puissants.

Enjeux et récompenses

- **Interroger l'Oracle,** et obtenir toutes les réponses à leurs questions
- **Revenir à Inquanok,** pour consulter le *Livre des clés et des portails*
- **Soumettre la réponse au Conseil des sages,** et déterminer l'avenir de la cité

Ambiance

Même si les personnages voient l'expédition comme une succession d'escarmouches, il ne faut pas oublier que le sort d'une cité entière est entre leurs mains. S'ils n'ont pas compris toutes les implications politiques qui se trament en coulisses, ils seront probablement surpris par la trahison de leur guide, qui n'hésitera pas à tirer profit de leur naïveté. Les personnages pourraient alors se retrouver devant un véritable conflit moral, puisqu'eux seuls connaissent la réponse de l'Oracle, et décider de conduire la cité à sa perte…

Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	5/5
Mythe	1/5

Difficulté : Moyenne
Style de jeu : Expédition mouvementée
Durée estimée : 6 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : *Everest* (film, 2015)

À l'affiche

Avat de Hombur

Avat est engagé par Drax, pour accompagner les personnages. Il est loyal et calculateur, mais pas particulièrement intelligent. Il sait surtout qu'il a beaucoup à gagner s'il convainc les personnages de se rallier à la cause de Drax. Capable de commettre un meurtre de sang-froid, il ne sera pas vraiment ébranlé par les horreurs qui hantent le plateau de Leng.

Dem

Dem est au service d'Yveddes depuis presque dix ans. Il comprend les subtilités de la situation et tentera de monter les personnages contre les idées de son rival. Prudent et intelligent, rien ne semble échapper à ses grands yeux. Lui aussi est capable du pire, sans arrière-pensée.

Ivu le corrompu

Ce vieux fou vit dans les collines et tend des embuscades sur le chemin qui mène à l'Oracle. Il a aménagé une grotte où il engraisse confortablement, en se gavant des offrandes dérobées sur les cadavres des pèlerins.

L'Oracle

Automate vaguement humanoïde, l'Oracle semble être l'extension d'une machinerie bien plus complexe. Il répondra à toutes les questions des personnages, tant qu'elles concernent les Contrées du Rêve.

La route vers la ville d'onyx

Les rêveurs qui quittent Sarkomand à pied vers l'Ouest (peut-être sur le conseil du Percepteur qui, si on lui demande son avis, conduira les rêveurs vers une ville qu'il appelle « Ingwanok ») découvriront qu'il est difficile de traverser les ruines qui ornent la lisière de la ville. Il s'agit d'un méandre d'amas rocheux, comme si une créature titanesque s'était frayé un passage entre les structures antiques, en ne laissant que des bâtiments à moitié écroulés. Les rues sont presque infranchissables. Pourtant, des portions d'une route côtière apparaissent parfois, depuis un point de vue en hauteur. La route serpente vers l'Ouest en longeant la côte montagneuse. De loin, la route semble bien entretenue.
Passer à travers les ruines impose aux rêveurs de devoir monter sur des monceaux de gravats ou sur les ruines d'anciens bâtiments. Un test de Chance ou de Grimper (prendre le plus élevé des deux) doit être fait par chaque rêveur à trois reprises. À chaque échec, une mauvaise prise, une pile glissante ou la maladresse fait en sorte que le rêveur glisse et perd 1D4 points de vie. Lorsque les trois tests ont été réussis, le rêveur a passé le pire et trouve une sortie par la porte ouest, elle aussi écroulée.
Il est difficile d'estimer la taille de la porte ouest. La structure, approximativement de la taille de la tour Eiffel, était constituée de blocs de marbre blanc veiné d'une pierre bleutée. Un rêveur qui réussit un test majeur d'Arts et métiers (architecture) ou d'Intelligence réalise qu'il s'agissait d'une arche immense qui devait s'élever autrefois jusqu'à près de trois cents mètres. À présent, il n'en reste plus qu'un amas épars de roches hautes comme des maisons qui s'étalent sur un kilomètre.
La force qui a détruit l'arche a aussi totalement dévasté la lisière ouest de Sarkomand, maintenant rendue dangereuse par les fossés, les crevasses et les rues détruites. Mais, un peu après la ville, une route entretenue, bien qu'ancienne, part vers l'Ouest. Il s'agit de la route qui mène vers Inquanok et vers le plateau de Leng.

Ce que le Percepteur sait sur Inquanok

Le Percepteur n'a eu que peu de contacts avec les étrangers de la ville d'Inquanok (qu'il appelle « Ingwanok »). Il décrit une ville fortifiée redoutable habitée par des hommes blonds aux yeux bleus qui travaillent la pierre et haïssent ceux qui ne viennent pas de la citadelle. En fait, il ne s'est jamais approché d'Inquanok ne serait-ce que pour apercevoir la route qui part vers l'Ouest. Il ne fait que rapporter les dires des hommes de Leng et des quelques réfugiés de la ville, ce qui nourrit son imagination. Ses informations sont parcellaires, mais pas entièrement fausses.
Les parias humains avec lesquels il a traité (et que, à l'occasion, il a aidé à piéger et capturer) étaient tous prudents, forts et enclins à la violence. Mais comme ils possèdent une grande connaissance des métaux précieux, ils ont parfois une certaine utilité aux hommes de Leng, créatures primitives qui ne savent pas travailler les métaux.
S'il est interrogé, le Percepteur indiquera que les hommes d'Inquanok sont des tailleurs de pierre renommés, qui envoient leurs cargaisons par bateau vers les ports du Sud. La plupart des villes méridionales sont bâties avec des pierres d'Inquanok.
S'il est interrogé plus avant, il admettra que les hommes de Leng n'ont pas le droit de s'approcher de la ville, qu'il existe une sorte de guerre entre Inquanok et Sarkomand depuis des siècles et que les hommes d'Inquanok tuent les hommes de Leng s'ils les croisent.
Les habitants d'Inquanok sont taciturnes et prompts à la colère. Ils considèrent les humains du Sud mous et stupides. Pourtant, les hommes d'Inquanok sont aussi reconnus pour savoir garder un secret. Ils savent se taire. Inquanok est la seule ville humaine que le Percepteur connaisse aux environs.

La route de l'Ouest

Les investigateurs qui prendront la route de l'Ouest durant la journée n'ont pas grand-chose à craindre, car tous les prédateurs sur le plateau de Leng chassent durant la nuit. Le Percepteur craint les hommes d'Inquanok bien moins que les choses qui prennent la route de nuit.



Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- La qualité de la lumière qui se reflète sur la porte éclatante d'Inquanok.
- Le pli particulier des robes à la mode dans la ville d'onyx.
- Le placement des écussons portés par le Soleil doré.
- La texture de la poussière sur la piste qui mène à l'Oracle.

De hautes montagnes infranchissables séparent Inquanok de Leng, mais une route étroite longe la côte et relie les deux cités.
La route est libre de tout débris et semble surnaturellement bien entretenue. Il n'y a aucune bosse, aucun pavé fissuré, aucun effondrement, ni aucun dégât qui devrait normalement marquer la surface d'une route aussi ancienne.
Le Percepteur affirme que la route a été bâtie durant des temps anciens par ses maîtres pour rejoindre les carrières grâce auxquelles ils ont pu construire la ville. La route elle-même aurait été imprégnée de magie afin qu'elle demeure parfaite. Autrefois, dit-il tristement, ses maîtres savaient comment travailler la pierre et le métal mieux encore que les hommes d'Inquanok.
La route est étrangement calme, à l'exception du bruit rythmique des vagues qui s'écrasent sur la plage et des cris occasionnels d'oiseaux dans le ciel. Durant la journée, les rêveurs ne croiseront rien sur la route. Il n'y a pas d'autre voyageur, aucun indice de la présence d'autres passants, aucune marque et rien sur les côtés de la route, sinon deux falaises abruptes. Des chemins sinueux et peu praticables s'élèvent vers les montagnes, mais ils s'arrêtent vite. De l'autre côté, la falaise tombe abruptement jusqu'à l'océan et les vagues la frappent avec force. Tenter de la descendre serait fatal.

La manticore

Hybride magique ayant mal tourné

FOR	125
CON	65
TAI	130
DEX	50
INT	35
POU	50

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +2 D6
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) : 41 %
1D6 points de dégâts
Combat rapproché (griffes) : 50 %
1D6 + impact
Combat rapproché (piqûres) : 40 %
3D3 points de dégâts + poison (Fort)

Note : s'il se fait piquer, le rêveur doit résister au poison (Fort) de la manticore ou il perdra directement 13 points de vie. Un rêveur qui résiste ne perd que 7 points de vie.

Protection : 4 points de peau épaisse

Perte de santé mentale : 0/1D6



En marchant rapidement, se rendre à Inquanok à pied prend une bonne journée. S'ils quittent Sarkomand après l'aube, les rêveurs seront encore sur la route lorsque la nuit tombera. De nuit, celle-ci est très différente. S'ils échouent à un test commun de Constitution (un seul test, ordinaire, en prenant la CON la plus faible), ils devront passer la nuit sur la route avant d'atteindre Inquanok.

La nuit sur la route de l'Ouest

Alors que le crépuscule tombe, le Percepteur devient de plus en plus nerveux. Il demande avec insistance aux rêveurs de trouver une caverne dans les pentes malaisées au-dessus de la route. Son énervement augmente un peu plus chaque minute. Les rêveurs qui cèdent à sa demande trouveront rapidement une petite caverne et pourront s'y réfugier avant que la nuit ne tombe. Le Percepteur déverse un liquide noir nauséabond devant l'entrée et demande aux rêveurs de garder le silence. Durant la nuit, dans des ténèbres absolues, les rêveurs entendront à plusieurs reprises des créatures menaçantes grogner, renâcler et même parler dans des langues inconnues, juste à l'entrée de la grotte (perte de 0/1 point de Santé mentale). Ceux qui seraient assez stupides pour quitter l'abri avant le lever du jour ne seront plus jamais revus, vivants ou non. Le Percepteur tente (mais sans grande conviction) de garder tout le monde à l'intérieur.
Ceux qui insistent pour faire du bruit, pour crier ou pour attirer l'attention sur la grotte entendront une chose énorme approcher de l'entrée, souffler sur le seuil puis glapir de douleur. Dans l'obscurité, il est difficile d'apercevoir quoi que ce soit, mais une longue ombre se découpe sur le fond de ciel bleu nuit. Ceux qui auraient la sottise d'allumer une torche feront face à une monstruosité : une tête d'humain difforme montée sur le corps d'un lion avec une queue de scorpion démesurée, une manticore (perte de 0/1D6 points de Santé mentale). Il ne s'agit pas vraiment d'un hybride, mais le rêveur aura plutôt l'impression qu'un visage humain a été coulé à la cire sur la tête d'un lion qui aurait ensuite été brûlée par des produits chimiques. La bête est assez grande pour dévorer un rêveur d'une seule bouchée mais, grâce à l'astuce du Percepteur, elle ne peut pas dépasser le seuil.
Le liquide que le Percepteur a versé à l'entrée de la caverne est du sang de manticore, la seule chose qui éloigne l'horrible animal, qui ne peut donc pas entrer. Après avoir compris, il se retire dans la montagne et disparaît avant l'aube pour se trouver son propre abri.
Ceux qui refusent de suivre le conseil du Percepteur (ou qui voyagent sans lui) doivent combattre seuls la manticore. S'ils se cachent dans une grotte, l'animal les attendra simplement mais s'ils parviennent à la poignarder depuis leur cachette et à causer cinq points de dégâts au moins en un seul coup, la bête se retire en hurlant.

Les traqueurs de Leng

Quitter Sarkomand ne signifie pas pour autant que les rêveurs échapperont à l'influence des hommes de Leng. Teigneux et revanchards, les hommes de Leng organisent une battue pour trouver les prisonniers échappés, particulièrement ceux qui auraient pu leur voler quelque chose, pris leur serviteur (le Percepteur) ou interféré avec les galères noires.
Le Percepteur garde le silence quant à une telle battue tant qu'il est en présence du groupe, mais il est évident qu'il n'attend qu'une occasion de révéler leur position à ses maîtres. Des rêveurs futés attacheront le Percepteur ou le laisseront sous bonne garde tant qu'ils ne seront pas suffisamment éloignés de Sarkomand.
Les rêveurs qui se contentent de se cacher sur le bas-côté entendront tout d'abord les cris d'un groupe de créatures qui avancent en venant de l'Est. Il n'y aura aucune lumière au sein du groupe puisque les hommes de Leng chassent facilement en pleine nuit. Il sera inutile de faire un test d'Écouter ou de Trouver Objet Caché pour repérer cette caco-

Les traqueurs de Leng

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	55	40	70	70	35	+1D4	11
2	75	50	90	60	50	+1D6	14
3	50	75	70	50	50	0	15
4	75	50	90	50	45	+1D6	12

Compétences communes
Discrétion 41 %
Écouter 50 %
Pister 60 %
Trouver Objet Caché 43 %
Langue : oeuth (langue maternelle) 57 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) 45 %
1D3 + impact points de dégâts
Combat rapproché (épées) 40 %
1D8 + 1 + impact points de dégâts

Protection : aucune

Perte de santé mentale : 0/1D6 - 1

phonie et les rêveurs auront quelques minutes pour réagir.
Ceux qui demeurent tout de même sur la route feront face à un groupe d'hommes de Leng lourdement armés prêts à les maîtriser pour les ramener à Sarkomand. Ils combattront jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soient tués, moment où les survivants battront en retraite. Si les hommes de Leng savent que les rêveurs ont appris certains de leurs secrets (le mode de propulsion de leurs galères, par exemple), le groupe entier combattra jusqu'à la mort.
Les hommes de Leng sont insistants, mais pas stupides. Ils ne s'aventureront pas dans la montagne. Ils attendront plutôt sur la route, non loin de l'endroit où les rêveurs ont disparu, en reniflant l'air et en parlant dans leur langue étrange et gutturale. Finalement, si les rêveurs gardent le silence, les hommes de Leng repartiront d'où ils viennent. En raison des nombreuses menaces nocturnes, ils n'aiment pas l'idée de rester à un même endroit trop longtemps.
Les rêveurs qui fuient dans la montagne peuvent se cacher, mais trouver une grotte en pleine nuit sans source de lumière est presque impossible (le groupe peut faire un test commun, extrême, de Chance pour trouver une petite grotte). Sans cela, ils errent dans la montagne jusqu'à tomber sur la manticore (voir page précédente) ou sur les araignées géantes qui pullulent dans la région.

Les araignées

Les rêveurs qui seraient encore sur la route pour une deuxième nuit feront face à l'une des autres horreurs qui hantent le plateau : les araignées de Leng. La première indication d'un danger est une sorte de sifflement. Les rêveurs doivent réussir un test d'Écouter, sinon ils penseront qu'il s'agit d'un son naturel, comme celui de l'eau qui coule non loin ou de graviers qui roulent. En fait, il s'agit du bruissement de milliers de pattes. Quel que soit le cas, le son est difficile à ignorer et devient de plus en plus fort.



Subitement, des choses translucides apparaissent sur les pierres pour se jeter sur les rêveurs. Chaque forme est une araignée de la taille d'un chat, bouffie, mauve et brillante. Ces créatures ne connaissent pas la peur et elles se jettent sans hésitation sur les rêveurs, même s'ils crient, protestent ou attaquent.
Les rêveurs sont encerclés. Tous doivent d'abord réussir un test de Santé mentale (perte de 1/1D4 points de Santé mentale), puis un test d'Esquive ou de Chance (prendre le plus élevé). Ceux qui ratent les tests ou qui sont incapables de combattre sont attaqués par 1D3 araignées. D'autres se rapprochent. Cela se poursuit une fois par round jusqu'à ce que chaque rêveur affronte trois araignées.
Les rêveurs qui ne sont pas encore attaqués peuvent fuir plutôt que d'attaquer. Ils peuvent facilement distancer les araignées.
Les rêveurs peuvent tenter d'écraser à mains nues les araignées qui leur montent dessus, mais les tests de combat sont divisés par deux et aucune arme ne peut être utilisée puisque les rêveurs risquent de se blesser eux-mêmes. Mieux encore, ils peuvent se laisser tomber au sol et rouler sur eux-mêmes. Un rêveur assez malin pour cela fera subir à une araignée par tour une attaque qui a 75 % de chances d'infliger des dégâts (1D8 + impact). En cas de succès, il empêche aussi les araignées de le piéger ce tour-ci. Mais d'autres arrivent encore.
Si trois araignées parviennent à grimper sur un rêveur, elles commencent à tisser une toile autour de son corps. Cela leur prend 1D6 tours de mouvements ininterrompus. Si elles parviennent à compléter leur toile, le rêveur est totalement ligoté et il tombe lourdement, enroulé dans une toile

Les bébés

Petites araignées de Leng

FOR	30
CON	23
TAI	15
DEX	80
INT	40
POU	55

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Mouvement : 4

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) 30 %
1D6 + impact + poison (Léger)
Combat rapproché (toile) 35 %
dégâts spéciaux (liens de FOR 10)

Protection : 1 point de chitine

Perte de santé mentale : 1/1D4

La mère

Araignée de Leng

FOR	135
CON	80
TAI	150
DEX	80
INT	50
POU	65

Points de vie moy. : 23
Impact moy. : +3 D6
Mouvement : 6

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) 41 %,
1D6 + impact + poison (Fort)
Combat rapproché (toile) 60 %
dégâts spéciaux (liens de FOR 75)

Protection : 6 points de chitine

Perte de santé mentale : 1/1D8



écœurante qui empeste terriblement et brûle sa peau exposée (1D4 - 2 points de dégâts par round). Pour tenter de se libérer, les rêveurs doivent réussir un test opposé contre une FOR de 30, qui représente la résistance des toiles. En cas de succès, le rêveur parvient à déchirer la toile, mais perd 1D4 - 1 points de vie à cause des lambeaux de peau arrachés.
Pire encore, les araignées ne sont qu'une avant-garde, car leur mère, une araignée de Leng géante, hante aussi les fossés de la route de l'Ouest. Elle approche lentement pour voir ce que sa progéniture a pu capturer en son nom. Elle fait la taille d'un gros ours et avance sur des pattes qui doivent atteindre au moins huit mètres.
Les rêveurs feraient mieux de simplement faire demi-tour et de s'enfuir aussi vite que possible. Même à pleine vitesse, la taille imposante de la mère l'empêchera de tenir le rythme. Les rêveurs qui réussissent un test ordinaire de Constitution pourront continuer de courir assez longtemps pour la semer. Ceux qui échouent sont distancés et seront dévorés à moins qu'un autre rêveur ne réussisse un test opposé de FOR contre la TAI du traînard, afin de le porter.

Inquanok et le Soleil doré

L'arrivée aux portes d'Inquanok se déroule sans aucun incident si les rêveurs ont eu la sagesse de voyager uniquement la journée et de se cacher la nuit, ou s'ils ont pu faire la marche en une seule journée. L'enceinte de la ville est haute de plus de dix étages et penche vers l'extérieur, de sorte qu'elle surplombe la route. Un corps de garde large et carré, taillé dans un seul bloc de métal gris terne, dépasse de la muraille haute et courbe, surmonté d'un soleil doré brillant. La porte elle-même est en bois et le cercle rouge, symbole d'Inquanok, y est peint.
La ville elle-même n'est pas visible au-delà de l'enceinte, mais celle-ci est longue d'au moins un kilomètre entre les montagnes et le bord de la falaise. Elle bloque la route, ce qui indique que la ville se niche nécessairement derrière. Cela donne l'impression qu'une énorme couronne s'est posée entre la montagne et l'océan, empêchant toute progression.
Les rêveurs qui approchent à une dizaine de mètres de la muraille entendent un clairon, un son profond

qui fait vibrer leurs os. Subitement, dix soldats équipés de lances les encerclent, sortis de cachettes placées sur la route et près de la falaise. Il s'agit du Soleil doré, la garde d'Inquanok. Ce sont des humains qui semblent d'ascendance nordique avec leurs cheveux blonds et leurs yeux bleus. Ils semblent effrayés et prêts à se battre. Ils parlent le skand, une langue vaguement germanique. Ils hurlent des ordres dans leur langue tout en menaçant les rêveurs de leurs lances.

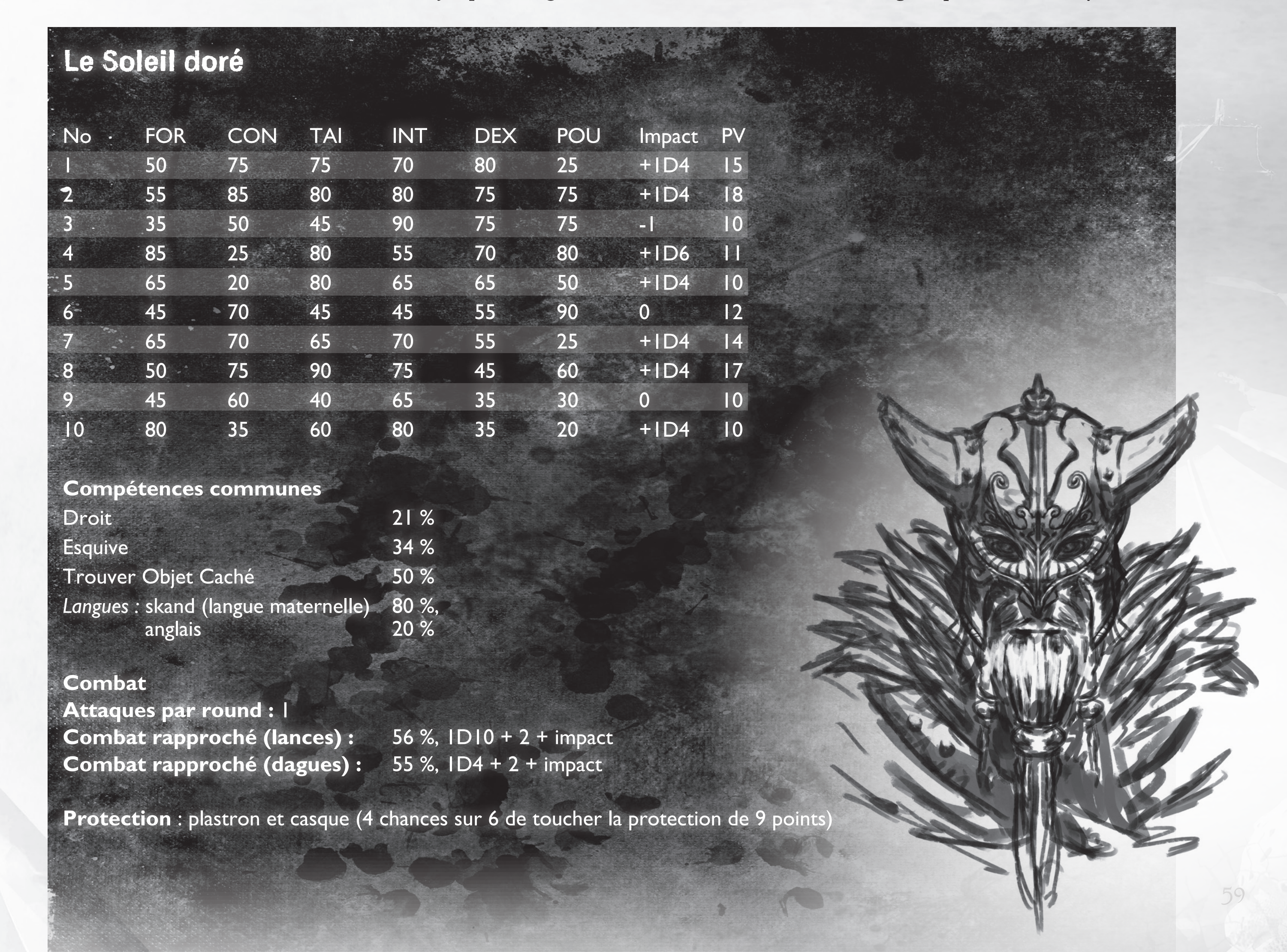
Tout rêveur assez stupide pour inciter à la violence sera frappé d'un léger coup de lance (1D4 de dégâts) et ensuite, s'il résiste encore, il sera attaqué de toutes parts. Les menaces sur la route sont bien trop réelles et ces gardes ne prennent aucun risque. Ils n'hésiteront pas à tuer un rêveur qui résiste si ceci s'avère nécessaire pour soumettre le reste du groupe.

La rencontre avec les gardes d'Inquanok peut se dérouler de plusieurs manières. Les rêveurs qui parlent anglais seront accueillis avec un sourire navré et des phrases dans un anglais hésitant. Les lances seront abaissées (mais pas rangées), la tension disparaîtra et des questions seront posées plutôt que des ordres criés.

Si le Percepteur est présent, il sera accueilli par des aboiements, des bousculades et des coups de pied. Si les rêveurs ne tentent pas de le défendre, les gardes l'emmèneront après l'avoir menotté. Il sera détenu dans l'une des tours par les Sages d'Inquanok. Si les rêveurs le défendent, la méfiance des gardes sera tangible. Pourquoi défendrent-ils une telle créature ? Il travaille pour les satyres ! Si les rêveurs persistent à le secourir, ils seront également menottés et conduits jusqu'aux Sages.

Si les investigateurs ne défendent pas le Percepteur et qu'ils se présentent comme des rêveurs venus de la Terre, les gardes les conduiront jusqu'au centre de la ville.

Au-delà de la porte, les rêveurs verront pour la première fois les rues de la ville d'onyx et rencontreront une foule de spectateurs fascinés. La ville est magnifique, sombre, mystérieuse



Le Soleil doré

No	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	Impact	PV
1	50	75	75	70	80	25	+1D4	15
2	55	85	80	80	75	75	+1D4	18
3	35	50	45	90	75	75	-1	10
4	85	25	80	55	70	80	+1D6	11
5	65	20	80	65	65	50	+1D4	10
6	45	70	45	45	55	90	0	12
7	65	70	65	70	55	25	+1D4	14
8	50	75	90	75	45	60	+1D4	17
9	45	60	40	65	35	30	0	10
10	80	35	60	80	35	20	+1D4	10

Compétences communes

Droit 21 %
Esquive 34 %
Trouver Objet Caché 50 %
Langues : skand (langue maternelle) 80 %, anglais 20 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (lances) : 56 %, 1D10 + 2 + impact
Combat rapproché (dagues) : 55 %, 1D4 + 2 + impact

Protection : plastron et casque (4 chances sur 6 de toucher la protection de 9 points)

Leur lointain pays s'appelait Inquanok et attirait peu de monde, car c'était une terre froide et crépusculaire qu'on disait proche de l'inquiétant plateau de Leng ; cependant, des montagnes infranchissables se dressaient du côté où Leng était censé s'étendre, si bien que nul ne pouvait dire si ce plateau infernal avec ses horribles villages de pierre et son monastère innommable se trouvait bien là, ou bien si cette rumeur n'avait ses racines que dans la peur qui venait la nuit aux timorés quand cette formidable barrière de pics s'élevait, noire sur la Lune montante.

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

et vaste. À l'intérieur, la nature cède la place à des rues larges où des enfants jouent et des animaux se promènent en liberté. En résumé, la ville semble paisible et incongrue par rapport aux horreurs que les investigateurs ont endurées. C'est le charme d'Inquanok.

La ville d'onyx

Inquanok (qui se prononce parfois « Ingwanok », dans les pays du Sud) est une ville côtière importante. Son enceinte encercle et isole une vallée naturelle, la vallée de l'Onyx. Celle-ci s'étend vers l'intérieur des terres, jusqu'à un plateau où se trouvent d'innombrables mines dont sont extraits des métaux et de la pierre. Le plateau est entouré de falaises et de montagnes infranchissables, de sorte qu'il est presque impossible d'accéder à Inquanok par la terre. Le point le plus faible de la ville est sa porte énorme, qui n'a jamais été forcée à ce jour.
Les roches et métaux sont travaillés dans la vallée, déplacés jusqu'au port au sud de la ville et transportés par bateau jusqu'aux ports du Sud où ils sont vendus.
Le port se trouve hors de la protection de la muraille ou des montagnes et c'est donc un point sensible. Il est patrouillé par une importante garnison de soldats (le Soleil doré) répartis entre places fortes et avant-postes. Des poulies et des systèmes de leviers permettent de transporter la roche en bas de la falaise, jusqu'aux quais. Le processus est dangereux et les ingénieurs qui s'occupent des mécanismes sont considérés comme les ouvriers les plus doués et indispensables de la ville.
Inquanok est une merveille d'architecture. C'est une ville taillée dans l'onyx et le talent des bâtisseurs est indéniable. Chaque surface, porte ou pavé est ouvragé avec une telle maîtrise qu'un voyageur pourrait passer toute une semaine à arpenter une simple et unique rue sans voir pour autant toutes les merveilles artistiques qui s'y trouvent. La ville entière est une œuvre d'art.
Construite il y a bien longtemps par des hommes qui fuyaient les pays du Sud, Inquanok est une forteresse depuis lors. Son enceinte protège l'unique route vers une vallée qui se trouve sur le plateau de Leng, riche en pierres recherchées comme le marbre, le quartz et l'onyx, mais aussi en argent, en or et en platine. Inquanok était au départ un simple village abritant des ouvriers robustes. Elle est devenue, au fil du temps, une ville magnifique ceinte d'une muraille d'une épaisseur et d'une taille inégalées.
La muraille est haute de dix étages et penchée vers l'extérieur, formant un arc depuis les bâtiments à son pied, maintenue par des câbles métalliques épais comme un bras. Ces câbles sont composés de milliers de filaments finement tressés, que seuls les maîtres artisans savent torsader et relier. L'enceinte encercle toute la ville et a la réputation d'être impénétrable. Aucune attaque n'a jamais pu y faire une brèche. Même les terrifiantes araignées de Leng savent qu'il est presque impossible de monter le long du mur incliné.
Les bâtiments de la ville s'élèvent très haut et sont surmontés de dômes soigneusement ouvragés et mathématiquement exquis ornés d'or, d'argent et de lapis-lazuli. Tout en ville exprime l'amour du travail de la pierre ou des métaux. Les auberges s'appellent la *Roche taillée* ou le *Contrepoids* tandis que les magasins vendent tous des ciseaux, des marteaux, des poids et des poulies. Les résidents ont les mains calleuses, des barbes blondes couvertes de poussière de marbre et des yeux sages qui semblent toujours mesurer ce qu'ils observent.
Les rues sont disposées en rayon. Au centre de la ville, sur une colline, se trouve l'énorme temple des Dieux Très Anciens, à seize côtés, surmonté d'un dôme aussi gros qu'un pâté de maisons doté de cloches. Le point le plus élevé du temple est plus haut que le mur d'enceinte et il permet d'apercevoir le lointain plateau et ses carrières, ainsi que les visages des Anciens taillés dans le flanc du lointain mont Ngranak. La légende veut que la consécration du temple dans les anciens temps ait permis à la ville de prospérer dans cet environnement sauvage.
Autour du temple se trouve la rue Ronde, où se situent tous les bureaux des administrateurs et des savants de la ville. C'est là que les rêveurs sont conduits, qu'ils soient des prisonniers ou des invités sous haute surveillance.

La géographie d'Inquanok et ses liens avec le Sud

Les navires à quai ne viennent pas d'Inquanok, mais plutôt de différentes villes portuaires : Sinara, Sarrub, Lhosk, Baharna. Tous portent un pavillon différent. Les habitants de la ville ne savent ni naviguer ni fabriquer de navires.
Aux yeux des villes du Sud, Inquanok est une source d'inquiétude puisqu'elle a le monopole du marché de la pierre et se montre mystérieuse et puissante. La plupart des gouvernements étrangers tentent d'acheter les faveurs du conseil des Sages, ce qui aboutit parfois : Lhosk bénéficie actuellement d'un tarif préférentiel sur la pierre en remerciement des cadeaux reçus.
Inquanok échange la pierre contre une seule monnaie, la nourriture, puisque la ville a besoin de céréales, de légumes, de fruits et de viande. Même si les habitants font pousser des légumineuses et quelques fruits sur le plateau, leur sélection est plus que limitée et presque tous les habitants recherchent des mets exotiques.
Il est inutile de dire que, puisqu'ils sont isolés, les habitants d'Inquanok n'ont pas l'habitude de voir des gens arriver par la route.

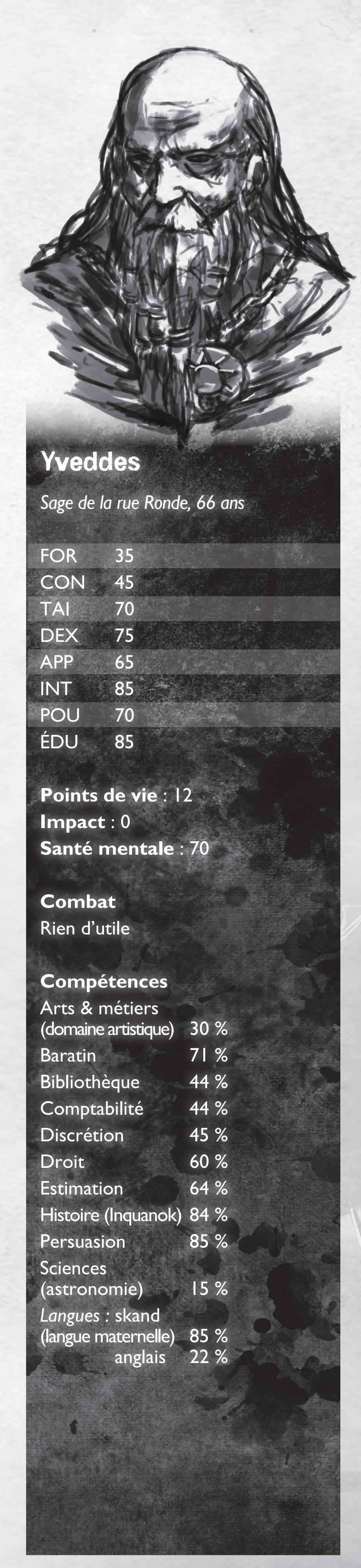
Les Sages de la rue Ronde

Le conseil municipal est composé des plus âgés, des plus éduqués et des plus savants esprits de la ville d'onyx. Il légifère depuis la rue Ronde, qui forme un vaste cercle au cœur de la ville. Chaque district de la ville a un représentant, appelé Sage. À tout moment de la journée, la rue fourmille d'activité : gens qui invectivent leur représentant ou échangent des biens contre des faveurs ; Sages vêtus de robes noires qui se disputent et se querellent entre eux. C'est un lieu plein de vie, mais parfois dangereux.
Même au sein de cette rue peuplée de dirigeants, certains sont plus puissants que d'autres, ceux qui ont accumulé le plus de faveurs ou dont la volonté est plus inflexible. Ceux-là sont assis près des portes du temple des Dieux Très Anciens, où nul ne peut entrer. C'est ici que les rêveurs finissent, d'une manière ou d'une autre, soit en tant « qu'invités » de la cité, soit en tant qu'ennemis, menottés et contraints de s'agenouiller.
Ils rencontrent deux dirigeants qui cherchent chacun à surpasser l'autre : Drax de Hombur et Yveddes. Les deux familles ont toujours compris des Sages, d'aussi loin que tout le monde

s'en souvienne et toutes deux se sont élevées en importance et en influence jusqu'à ce que chacune détienne dans sa poche près de la moitié des représentants de la ville. Leur influence étant égale, les deux hommes se sont tournés vers d'autres moyens pour tenter d'obtenir le contrôle de la ville. Aucun des deux n'est vraiment bon ou honorable mais Drax, au contraire d'Yveddes, pense d'abord à la sécurité de la ville avant de s'intéresser à son profit personnel.
Les rêveurs arrivent juste à temps pour servir de pions dans leurs manigances politiques.

Les manigances

Yveddes et Drax s'opposent l'un à l'autre depuis des années. Ils cherchent à obtenir le contrôle total sur le conseil des Sages. Ce qui les oppose est la décision d'étendre, ou non, les carrières au-delà de la vallée de l'Onyx. Depuis des siècles, les tailleurs de pierre d'Inquanok exploitent la roche uniquement dans la vallée, protégés de tous côtés par des montagnes et falaises infranchissables et par la ville fortifiée au Sud. Mais les filons sont presque épuisés. Certaines carrières sont encore en activité, mais la qualité de la pierre décroît au fil des ans.
Drax a, le premier, émis l'idée d'établir une série de nouvelles citadelles vers l'Est, afin d'accéder à un autre site bien connu pour regorger de roche et de métaux. Les carrières pourraient être exploitées, les matériaux ramenés rapidement en ville et l'influence de la ville s'étendrait.
Yveddes s'oppose totalement à cette idée et il joue sur la superstition et la crainte de l'affaiblissement pour empêcher sa réalisation. En fait, la famille d'Yveddes possède la plupart des mines de la vallée de l'Onyx, et leurs affaires souffriraient dans le cadre d'une telle expansion.
Drax voit une opportunité à saisir avec l'arrivée des rêveurs. S'ils font état de leur désir de retourner sur Terre, les Sages leur révéleront qu'ils possèdent un livre qui pourrait les aider, le *Livre des clés et des portails*, qui détaille toutes les issues qui mènent au monde éveillé. Drax affirmera alors que, pour le mériter, les rêveurs doivent tout d'abord aider le conseil. Ils devront se rendre au portail de Cristal, sur les hauteurs du plateau de Leng, pour y interroger l'Oracle. Seuls des voyageurs venus de la Terre peuvent interroger l'Oracle, d'où l'utilité des rêveurs. Une seule question doit être posée à l'Oracle : Inquanok devrait-elle étendre son influence vers l'Est ? Un représentant d'Yveddes et de Drax les accompagneront pour entendre la réponse de l'Oracle.
Yveddes, n'ayant pas d'autre choix, accepte l'idée de Drax, tant que son agent est du voyage. Le tout se décide rapidement. Si les rêveurs sont d'accord, ils pourront voyager vers le Sud, se verront remettre une somme généreuse et ils pourront consulter le *Livre des clés et des portails*. Sinon, ils peuvent partir à pied et retourner affronter la nature au pied du plateau de Leng. Aucun navire ne les acceptera à son bord s'ils n'aident pas la ville d'abord. Tous ont bien trop peur de perdre les faveurs des tailleurs de pierre d'Inquanok.
Yveddes est un homme âgé d'ascendance nordique, petit et gras, vêtu d'une belle robe de velours noir. Il porte un médaillon du Soleil doré délicatement orné et de belle facture. Ses cheveux, autrefois roux, sont maintenant blancs, mais son regard est bleu et perçant. Il parle lentement et se montre aimable. Il n'est pas prompt à la colère. En fait, il semble même parfaitement serein, quel que soit le sujet discuté.
Yveddes est l'un des Sages d'Inquanok depuis près de trente ans. Il a remplacé son frère aîné mort d'un accident dans une carrière. La famille d'Yveddes comprend de nombreux mineurs et tailleurs de pierre respectés et elle possède de nombreuses carrières et exploitations dans la vallée de l'Onyx. Yveddes a la réputation d'être un sage réfléchi et tempéré, qui ne prend jamais de décisions sous le coup de l'émotion ou de la colère.
Mais le tempérament calme d'Yveddes est une façade habilement développée au fil des années pour camoufler ses véritables intentions. C'est en fait un homme avide, avide d'argent, certes, mais surtout avide de pouvoir. Il fera tout ce qu'il peut pour conserver les mines qui lui appartiennent et qui couvrent actuellement la majeure partie de la vallée de l'Onyx. Il a des dizaines de brutes, de serviteurs et de trancheurs de gorges à son service pour mettre ses plans à exécution.
Drax est jeune, vif, débordant d'énergie, mais également brillant. Ses questions sont rapides et intelligentes et sa patience est, au mieux, limitée. Lui aussi est d'ascendance nordique, mais ses cheveux sont noirs et son visage mangé par une barbe, de sorte qu'il ressemble souvent au diable tel que présenté dans les publicités américaines.
Drax vient de la rue de Hombur, qui contrôle la porte menant à la vallée de l'Onyx et, par conséquent, les pierres qui proviennent des carrières. C'est ce qui lui a valu un siège au conseil et il s'est battu pour que son district gagne en pouvoir. Cela l'a rendu très populaire auprès des habitants.



Yveddes

Sage de la rue Ronde, 66 ans

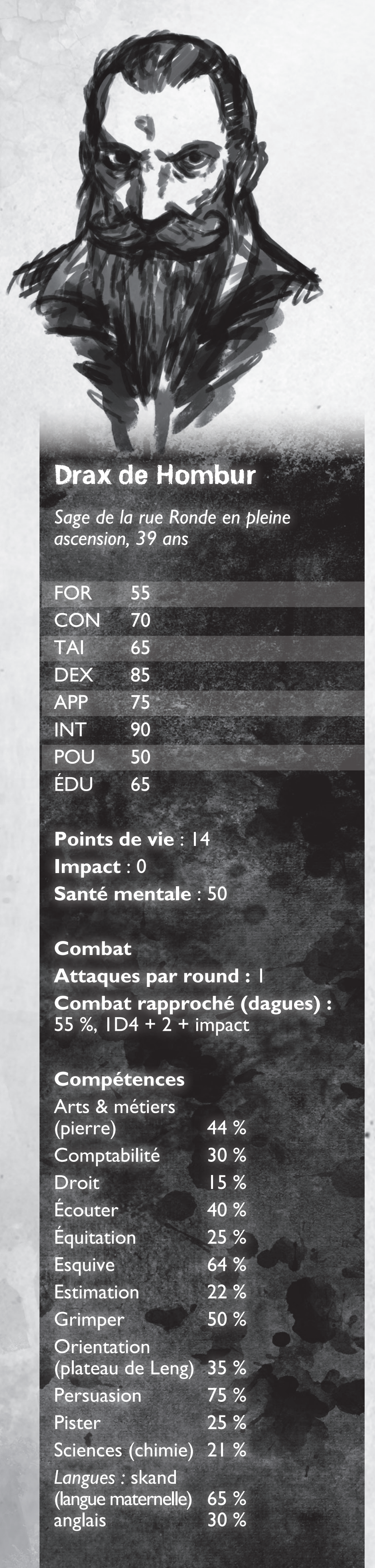
FOR	35
CON	45
TAI	70
DEX	75
APP	65
INT	85
POU	70
ÉDU	85

Points de vie : 12
Impact : 0
Santé mentale : 70

Combat
Rien d'utile

Compétences

Arts & métiers (domaine artistique)	30 %
Baratin	71 %
Bibliothèque	44 %
Comptabilité	44 %
Discrétion	45 %
Droit	60 %
Estimation	64 %
Histoire (Inquanok)	84 %
Persuasion	85 %
Sciences (astronomie)	15 %
Langues : skand (langue maternelle)	85 %
anglais	22 %



Drax de Hombur

Sage de la rue Ronde en pleine ascension, 39 ans

FOR	55
CON	70
TAI	65
DEX	85
APP	75
INT	90
POU	50
ÉDU	65

Points de vie : 14
Impact : 0
Santé mentale : 50

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (dagues) : 55 %, 1D4 + 2 + impact

Compétences

Arts & métiers (pierre)	44 %
Comptabilité	30 %
Droit	15 %
Écouter	40 %
Équitation	25 %
Esquive	64 %
Estimation	22 %
Grimper	50 %
Orientation (plateau de Leng)	35 %
Persuasion	75 %
Pister	25 %
Sciences (chimie)	21 %
Langues : skand (langue maternelle)	65 %
anglais	30 %

L'équipement

Avec l'aide d'Inquanok, les rêveurs seront très bien équipés. Ils ne manqueront de rien et pourront choisir parmi les meilleures armures et armes obtenues au port contre des pierres. L'équipement est à ce point complet et parfait que les rêveurs n'ont pas à s'occuper d'en tenir le compte. Il semblera toujours y avoir suffisamment de nourriture et d'eau. Les armes sont celles du Manuel du Gardien 7e *édition*, mais toutes causent automatiquement un point de dégâts en plus. Les armures disponibles sont détaillées ci-dessous.

Les armures légères

Elles sont constituées de cuir bouilli bardé de renforts en métal, de jointures renforcées de fourrure et d'un casque en métal. Elles offrent trois points de protection contre toutes les attaques physiques, sans pénaliser les tests de Discrétion et de Grimper. Ceux qui portent ces armures sont toujours suffisamment agiles et ils peuvent courir, se baisser, se cacher et grimper presque aussi facilement que sans armure.

Les armures moyennes

Ce sont des cottes de mailles doublées de cuir, que complètent des bottes et des gants épais ainsi qu'un casque rembourré. Elles offrent six points de protection contre toutes les attaques physiques, mais un dé de malus pénalise les tests de Discrétion et de Grimper. Ceux qui portent ces armures ne peuvent pas nager et auront du mal à se plier dans des positions inhabituelles (pour entrer dans une grotte en se penchant, par exemple). Il est possible de courir sur de courtes distances (durant environ un round de combat), mais le rêveur devra ensuite reprendre son souffle et se reposer un peu.

Les armures lourdes

Ce sont des armures de plates doublées de fourrure avec des jointures doublées de cuir, que complètent des bottes et des gants épais ainsi qu'un heaume intégral à visière. Elles offrent huit points de protection contre toutes les attaques physiques. Elles empêchent les tests de Discrétion, de Grimper, de Nager. Courir est également impossible et le simple fait de marcher rapidement et longtemps ou de faire du cheval au galop est épuisant. Les durées de voyage sont doublées lorsque l'armure est portée.

Au sein du conseil, Drax est perçu comme un progressiste, il représente la voix du futur. Il veut étendre l'influence d'Inquanok au-delà de la vallée et de l'enceinte de la ville, dans l'espoir de trouver de nouvelles carrières de pierre, de nouveaux filons de métaux et d'autres matériaux que son peuple pourrait exploiter. Il envisage un royaume qui s'étend vers l'Est, sur la côte, gardé par de nouvelles murailles et de nouvelles forteresses. Les plus anciens habitants de la ville jugent que ce plan est dangereux, mais les jeunes y voient la seule option possible pour assurer la prospérité future d'Inquanok.

Drax est impatient de projeter Inquanok dans l'avenir. Il considère qu'Yveddes fait partie de l'ancienne garde et qu'il résiste au progrès. Mais, naïvement, il pense qu'Yveddes souhaite le bien de la ville et qu'il tente simplement de la protéger.

La mission

Les rêveurs doivent accompagner deux serviteurs du conseil à l'Ouest, jusqu'au portail de Cristal, sur le plateau de Leng. Ils devront interroger l'Oracle quant à l'expansion de la ville. Seuls les rêveurs peuvent approcher l'Oracle. Une fois qu'ils auront une réponse, quelle qu'elle soit, l'Oracle remettra sa marque aux rêveurs. Ils devront la rapporter.

S'ils réussissent, les rêveurs obtiendront une généreuse récompense, pourront faire voile au Sud par bateau et consulter le livre le plus sacré d'Inquanok, le *Livre des clés et des portails*, qui indique toutes les issues qui ramènent au monde éveillé terrestre.

L'Oracle

Les rêveurs qui tentent d'en apprendre plus sur l'Oracle devraient être surpris de découvrir que les gens d'Inquanok en ignorent tout, ou presque. L'Oracle est simplement une force de la nature, comme le vent, le Soleil ou la Lune, mais il n'a jamais été vu par l'un des habitants actuels de la ville. Le fait que l'Oracle soit une légende ne dissuade pourtant pas les habitants de son existence, même s'ils ne savent pas de qui ou quoi il peut s'agir exactement.

Ils savent que l'Oracle est installé à l'intérieur des terres, sur un plateau, et qu'il faut l'approcher par le magnifique portail de Cristal. Là, parfois, des rêveurs venus de la Terre surgissent. Ces gens, dont le dernier a été vu voilà près d'un





siècle, sont souvent de saints hommes. Ils apparaissent tous de la même manière, vêtus chaudement, parfaitement équipés, et tous parlent de l'Oracle du col. Interrogés, tous ont dit que l'Oracle était aimable et qu'il leur avait confié une mission secrète. Ils n'ont jamais rien ajouté.

Une fois, il y a bien longtemps, les Sages ont envoyé un rêveur terrien par le portail de Cristal pour qu'il interroge l'Oracle. Il revint avec pour message que les hommes d'Inquanok devaient construire une ville sur la route. Les Sages espèrent que le résultat sera aussi concluant cette fois-ci, afin de résoudre une dispute qui nuit à la gouvernance de la ville.

Quant à l'apparence du portail ou à l'identité de l'Oracle, les gens d'Inquanok croient simplement que toutes les questions des rêveurs trouveront une réponse lorsqu'ils seront arrivés.

Les préparatifs

Les rêveurs n'ont pas vraiment le choix : soit ils acceptent la mission, soit ils retournent à Sarkomand. Aucun navire n'acceptera de les conduire au Sud. La route vers l'Est traverse des régions inhospitalières. Personne en ville n'acceptera de les aider tant qu'ils n'auront pas satisfait la demande du conseil.

Dès qu'ils acceptent de se rendre au portail de Cristal pour rencontrer l'Oracle, ils deviennent les héros de la ville. Des armes de qualité, des armures et divers équipements leur sont remis, ils ne manqueront de rien. Avant le début du voyage, ils sont parfaitement équipés et leurs moindres désirs sont exaucés. Tout leur équipement est finement ouvragé et de la plus grande qualité, de sorte que les rêveurs ressemblent aux héros des légendes. En comparaison, les deux mercenaires qui les accompagnent, l'un pour représenter Yveddes, l'autre Drax, ont l'air piteux.

Le conseil permettra même au Percepteur d'être « libéré sous la garde des représentants du conseil » sans qu'un jugement ne soit émis formellement. En un ou deux jours, le groupe sera prêt pour cette nouvelle aventure.

Avat de Hombur et Dem

Les deux mercenaires envoyés avec les rêveurs sont des explorateurs aguerris qui se sont aventurés dans de nombreuses régions du monde. Ils partent généralement en quête de biens faciles à trouver ou de filons visibles, comme des veines d'or ou de diamant en surface. Les deux se sont rendus jusqu'au pied des collines sous le portail de Cristal, mais sans aller plus loin.

Avat de Hombur est au service de Drax, Dem à celui d'Yveddes. Les deux sont des serviteurs de longue date de leur employeur et ont accompli, au cours des ans, toutes sortes de tâches clandestines. Avat et Dem sont aussi des assassins qui ont déjà tué hommes, femmes et enfants en plus des monstres inhumains qui pullulent au-delà de la muraille. Pire encore, les deux se détestent.
Ils se disputent sur tout, refusent de partager leur nourriture ou leur équipement ou de s'entraider et ils font de leur mieux pour rester loin l'un de l'autre. Si une situation se présente où l'un des deux pourra tuer l'autre sans être vu, il la saisira.
Avat est un homme grand et musclé, large d'épaules, aux bras puissants et aux courts cheveux blonds. Il est constamment renfrogné et sa présence est intimidante. Il ne perd pas de point de Santé mentale s'il commet un meurtre de sang-froid, pas plus qu'il n'en perdra en voyant la plupart des horreurs rencontrées sur le plateau.
Avat est à la botte de Drax de Hombur depuis que ce dernier a financé une expédition pour découvrir des métaux précieux et des carrières à l'Est. Avat n'est pas particulièrement intelligent et ne s'intéresse absolument pas à la politique, mais il reste loyal, car il sait qu'il pourra gagner beaucoup d'argent. Il poussera les rêveurs à comprendre la nécessité de l'expansion vers l'Est et tentera d'empêcher les arguments de Dem d'atteindre leurs oreilles.

Dem est petit, maigre et silencieux, mais ses grands yeux voient tout et il est prudent autant qu'intelligent. Rien ne semble lui échapper. Il ne perd pas de point de Santé mentale s'il commet un meurtre de sang-froid, pas plus qu'il n'en perdra en voyant la plupart des horreurs rencontrées sur le plateau.
Dem est le lieutenant d'Yveddes et il est à son service depuis près d'une décennie. Il comprend les subtilités de la situation et il fera de son mieux pour, lentement, en pesant ses mots, monter les rêveurs contre Avat et les idées de Drax de Hombur. Il n'affrontera jamais directement Avat, à moins que celui-ci ne l'accuse de malhonnêteté et, à ce moment-là, il aura tous les arguments nécessaires pour retourner les soupçons contre Avat, quoi qu'on lui reproche.

Le plateau oriental

Une porte en ruine et inutilisée (surnommée Porte de la Tristesse) mène au plateau oriental de Leng. La porte principale a été condamnée par des poutres épaisses. Seule une petite poterne métallique s'ouvre dans la muraille. Surveillés par des archers qui montent la garde sur le mur d'enceinte, les rêveurs quittent la ville pour rejoindre le plateau oriental, une région plate d'étendues herbeuses, de flaques congelées et de congères de neige. Des montagnes distantes, qui paraissent bleues, s'élèvent dans le ciel, à l'horizon. La poterne est refermée sans aucune cérémonie derrière eux et ne sera pas rouverte tant qu'ils ne reviendront pas avec la « marque de l'Oracle ».

Les rencontres à l'Ouest

Le plateau de Leng est une plaine dont la monotonie est parfois rompue par un rocher, un petit ruisseau d'eau claire, des buissons ou des élévations qui semblent de la main d'une espèce. Ce sont des piles de roches envahies par du lierre rouge, de la mousse bleue et toutes sortes d'insectes. Il s'agit des sépultures des géants qui vivaient autrefois sur le plateau, avant que les araignées de Leng ne s'y installent. (Si quelqu'un exhume un cadavre, il fait effectivement deux fois la taille de celle d'un humain lambda.)
Au loin, des montagnes immenses bouchent l'horizon. Leur destination se trouve là. Il est difficile d'estimer le temps qui s'écoule puisque les pics fantomatiques semblent toujours occuper l'horizon sans jamais se rapprocher. La traversée du plateau à un rythme normal prend une semaine. Durant ce temps, trois rencontres effraieront les rêveurs et les obligeront à agir.
En dépit d'une impression de vide, certains hantent ou chassent fréquemment à travers le plateau, connu pour ses périls.

Le titan

Un jour, alors que les rêveurs progressent dans la plaine infinie, le sol commence à trembler sous leurs pieds, comme si un grand séisme se produisait. Des fissures apparaissent. Les rêveurs qui ratent un test extrême de Dextérité tombent et perdent un point de vie. Le grondement s'accentue et le monde entier semble vaciller autour d'eux. Ceux qui réussissent un test de Chance réalisent qu'il ne s'agit pas là d'un simple tremblement de terre.
Les rêveurs sont subitement plongés dans l'obscurité, comme si le Soleil s'était éteint. Les tremblements s'accentuent jusqu'à ce que les rêveurs soient aplatis au sol et remués de part et d'autre, comme des pièces sur un échiquier secoué. Ils ne peuvent rien faire d'autre que s'accrocher au sol et attendre.
Ceux qui réussissent un test extrême de Dextérité arrivent à se remettre debout juste à temps pour réaliser qu'un être immense passe à côté d'eux. La créature mesure au moins deux cents mètres et chacun de ses pas lui permet de franchir une trentaine de mètres. Elle se trouve à un demi-kilomètre des rêveurs. Elle ressemble à un être humain couvert de métal qui projette une ombre de plus d'un kilomètre, de quoi cacher le Soleil. La créature ignore totalement les rêveurs et vaque à ses affaires (perte de 1D8 points de Santé mentale).
Une fois la créature partie, le tremblement cesse et le grondement ne devient qu'un fond sonore. L'imposante silhouette s'aperçoit encore durant un long moment, se dirigeant vers l'Est.
Avat crache par terre en disant : « Un titan. Lui et les siens sont le moindre de nos soucis. » Dem et lui s'époussettent et semblent totalement blasés face à cette expérience.
Il est inconcevable d'attaquer le titan, de sorte que ses caractéristiques ne sont pas indiquées. En dehors de l'artillerie moderne, qui ne serait pas facile à trouver dans les Contrées du Rêve, rien ne retiendrait l'attention du titan.

Les morts-vivants

Une nuit, alors qu'ils dorment (et ce, même si quelqu'un devait monter la garde), le groupe entier (y compris le guetteur) est réveillé par une chanson à boire, à distance. Il semble qu'un groupe de fêtards se trouve juste assez loin pour qu'il soit impossible de comprendre les paroles du chant. Après avoir adressé de justes remontrances au garde pour s'être assoupi, le groupe verra une lumière à environ cinq cents mètres : un autre campement. Un test réussi de Trouver Objet Caché permet de réaliser que le feu est étrange : les flammes sont bleues et ressemblent plus à la lueur de la Lune et des étoiles qu'à un feu aux flammes vacillantes.
De prime abord, les nouveaux venus ressemblent à des mercenaires fatigués. En fait, ce ne sont pas des hommes mais des spectres qui hantent la plaine à tout jamais et tourmentent tous ceux qui ont la malchance de les croiser. Ce sont des êtres immatériels faits de haine, de faim et de mort. Malgré leur appétit de chair humaine, la malédiction qui les frappe est particulière et ils se croient en vie. Aussi, leurs motivations et personnalités d'antan demeurent en grande partie intactes.
Il est possible de quitter immédiatement les alentours. Si les rêveurs décident de lever le camp et de partir, demandez-leur de faire un test commun de Chance. En cas de succès, ils peuvent s'en aller sans être repérés. S'ils échouent, l'un des hommes assis près du feu se lève et s'exclame : « Vous avez entendu ? » Les spectres se séparent alors pour tenter de trouver

les rêveurs. Si ces derniers réagissent rapidement, demandez un autre test commun de Chance. En cas de succès, ils pourront partir sans être inquiétés. Sinon, l'un des rêveurs se retourne et se trouve face à face avec un spectre et le combat commence.

Si les rêveurs sont trop curieux et décident d'espionner le campement, ceux qui se dirigent vers le feu devront réussir un test de Discrétion. Ceux qui échouent seront pris à partie par les spectres affamés, qui espèrent pouvoir les tuer et se baigner dans leur sang afin de retrouver un peu de chaleur dans leur nuit sans fin.

Ceux qui réussissent leur test de Discrétion pourront s'approcher et verront l'étrange feu bleu autour duquel une demi-douzaine de silhouettes portant armes et armures boivent, s'invectivent et entament parfois un air lugubre. Le feu ne réchauffe pas, le chant est entonné d'un ton creux, dénué de toute émotion, mais demeure prenant. Il semble avoir été écrit dans la langue maternelle de tous les auditeurs.

« Chauds sont le sang,
les os et la moelle.
Ma vie est bien loin derrière.
Mort, froid, privé de Soleil.
Mon corps n'est qu'un suaire. »

Observer de près les « gens » autour du « feu » donne lieu à une étrange illusion d'optique. La lumière vacillante semble montrer des crânes et des ossements dans les trous des armures et, un instant plus tard, révèle plutôt le visage émacié et maladif d'un mercenaire aguerri (perte de 0/1D4 points de Santé mentale). Leurs yeux ne sont jamais visibles, perdus dans les ombres. Autour du « feu », l'air semble plus froid encore.

Les rêveurs qui réussissent le test de Discrétion pour approcher peuvent également se retirer sans bruit. En apprenant de quoi il s'agit, Avat et Dem ramassent rapidement leur équipement et tentent d'obtenir qu'au moins l'un des rêveurs les suive, sans vouloir expliquer ce qui les perturbe. Ils refusent d'en parler. En fait, ils font de leur mieux pour ne pas voir le camp et tentent d'ignorer sa présence. Ils refusent même d'en admettre l'existence.

Il est extrêmement dangereux de combattre les spectres. Lorsqu'ils se battent, ils perdent toute humanité. Leurs traits deviennent monstrueux et leur forme gagne puis perd en solidité à chaque instant. Ils combattent d'une manière surnaturelle, se téléportant d'un lieu à l'autre en un clin d'œil, parcourant des distances qu'un homme mettrait plusieurs secondes à faire à la course, apparaissant derrière leur cible et tuant les vivants d'une lame fantomatique. Pire encore, ils sont immunisés contre toutes les armes conventionnelles et ne craignent que le feu et la magie.

Les esclavagistes

Un matin, à l'aube, les rêveurs entendent une corne sonner au loin, suivie du battement des tambours. Avat et Dem se mettent immédiatement sur leur garde et tirent leur arme. Ils encouragent les rêveurs à lever le camp aussi vite que possible. S'ils sont questionnés, ils préviendront qu'ils viennent d'être pris en chasse par des esclavagistes.

Des rêveurs tenaces pourront obtenir plus de détails. Les esclavagistes sont des humains dégénérés qui vivent dans la plaine de Leng. Ils capturent des humains pour les vendre aux créatures de Sarkomand ou plus loin encore, dans des pays inconnus au Nord. Ils disposent de montures et utilisent des chiens et des flèches empoisonnées.

Avat et Dem quittent rapidement le campement et prennent la direction de l'Ouest d'une vive allure. Ils demandent parfois aux rêveurs de se coucher. Durant la poursuite, qui durera au moins cinq heures, ils entendront des cornes de toutes parts, des tambours puis, en milieu de journée, les aboiements d'un grand chien féroce aux abois.

Pour s'échapper, tous les rêveurs doivent réussir deux tests majeurs de Constitution. Ceux qui échouent sont si fatigués qu'ils ne peuvent pas poursuivre avant de s'être reposés pendant 1D20 minutes. Un rêveur qui déciderait de continuer d'avancer malgré la fatigue devra faire un test extrême de Constitution au bout de dix minutes. S'il échoue, il s'effondrera, perdra 1D4 points de vie et restera inconscient pendant 1D4 heures.

Six spectres

Esprits de la haine, de la faim et du froid

FOR	-
CON	-
TAI	-
DEX	-
INT	60
POU	70

Points de vie moy. : -
Impact moy. : 0
Mouvement : spécial

Combat
Attaques par round : 1
Attaque spéciale (drain de force) : test opposé de POU contre CON de la victime, perte de 5D6 points de FOR.

Notes : les spectres ressemblent à des mercenaires humains fantomatiques jusqu'à ce qu'un combat commence. Là, ils deviennent des apparitions terrifiantes d'horreur et de mort. Ils peuvent se téléporter à tout endroit qu'ils voient, il est impossible de les distancer et ils ne battront en retraite que s'ils sont attaqués avec du feu ou de la magie.

Traitez le drain de force comme une attaque spéciale de POU contre CON. Si la victime ne l'emporte pas, elle perd 5D6 points de FOR. Chaque attaque réussie donne l'impression que le spectre plonge une épée dans le corps de sa victime et la fait saigner, mais aucune blessure n'est visible. Si la victime tombe à 0 point de FOR, les spectres l'entourent et s'en nourrissent, tant que le corps est encore chaud. Les malins parmi les rêveurs survivants profiteront de cette distraction pour s'échapper.

Protection : ils sont presque invulnérables, sauf aux attaques avec du feu ou de la magie, qui réduisent le POU des spectres et non leur nombre de points de vie. Si un spectre tombe à 0 point de POU, il disparaît à jamais.

Perte de santé mentale : 0/1D8



Si un rêveur est laissé en arrière ou si le groupe s'arrête pour se reposer, les esclavagistes les rattrapent et attaquent. Les rêveurs capturés par les esclavagistes seront sûrement vendus aux hommes de Leng, aux bêtes lunaires ou à d'autres créatures qui vivent au-delà des confins du monde.

Les esclavagistes sont au nombre de dix (cinq cavaliers et cinq fantassins), et ils sont accompagnés de trois chiens de chasse. Ce sont de petits hommes fins, à la peau jaune, aux yeux et barbes noirs. Ils sont équipés d'armures légères, de petits arcs et d'épées courbées, et ils hurlent des ordres dans une langue que personne ne comprend dans le groupe. Les cavaliers encerclent le groupe et tirent des petites flèches empoisonnées avec leur arc court. Trois des fantassins tiennent les chiens en laisse. Les deux autres s'avancent pour ligoter les victimes inconscientes. Si un esclavagiste est tué, le reste du groupe décide de se venger. Les chiens sont lâchés et tout le monde attaque. Si cinq esclavagistes sont tués, les autres battent en retraite et ne reviendront pas.

Le chemin vers le portail de Cristal

Après environ une semaine de voyage, les rêveurs atteignent l'extrémité du plateau occidental et voient une série de collines verdoyantes qui, au loin, se changent en montagnes majestueuses. À l'aube ou au crépuscule, une lueur d'un bleu éclatant est visible sur l'un des sommets. Avat ou Dem la désigneront peut-être : il s'agit du portail de Cristal. Alors que la pente devient de plus en plus abrupte, le voyage devient difficile. Avat et Dem ne semblent pas remarquer la difficulté sans cesse accrue du terrain et ils ne ralentissent pas, à moins que les rêveurs ne le leur demandent. Ceux qui veulent tenter d'adopter le

Dix esclavagistes

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	50	30	40	80	80	0	7
2	45	50	60	75	75	0	11
3	55	35	75	70	15	+1D4	11
4	55	15	70	60	45	+1D4	9
5	65	50	60	60	55	+1D4	11
6	50	50	50	60	65	0	10
7	75	55	65	45	15	+1D4	12
8	50	60	60	35	35	0	12
9	45	50	50	25	25	0	10
10	25	35	40	25	25	-1	8

Compétences communes

Discrétion 41 %
Écouter 50 %
Équitation 65 %
Estimation 55 %
Pister 68 %
Trouver Objet Caché 51 %
Langues : langue inconnue (langue maternelle) 80 %, anglais 08 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (cimeterres) : 56 %, 1D6 + 2 + impact
Combat à distance (arcs) : 44 %, 1D4 + poison (uniquement pour les cavaliers)

Notes : la victime doit réussir un test majeur de Constitution sinon elle sombre dans l'inconscience durant 1D4 heures.

Protection : plastron en cuir (protection de 3 points, mais 50 % de chance de la transpercer)

Trois chiens de chasse

Loyaux et dangereux

FOR	25
CON	50
TAI	20
DEX	65
INT	15
POU	45

Points de vie moy. : 7
Impact moy. : -2
Mouvement : 10

Compétences communes
Écouter 40 %
Pister 90 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) : 25 %, 1D8 + impact

Protection : aucune

rythme des deux mercenaires doivent réussir un test ordinaire de Constitution le premier, deuxième et troisième jour (ceux qui échouent perdent un point de dégâts en tombant), puis un test majeur de Constitution le quatrième jour. En cas d'échec à ce dernier test, comme l'inclinaison est supérieure à cinquante degrés, le rêveur tombe et perd 1D8 points de vie. Si les rêveurs insistent pour ralentir, la montée prendra huit jours et aucun test de CON ne sera nécessaire.

Les pèlerins morts et Ivu le Corrompu

Finalement, alors que la pente devient presque impraticable, les rêveurs rencontrent une pile de cadavres qui ont dû tomber et glisser le long de la pente. Les corps arborent plusieurs stades de décomposition et tous semblent avoir chuté d'une crevasse à flanc de montagne, une énorme crevasse verticale sur le chemin qui mène au portail de Cristal. C'est en tout cas le chemin qui semble le plus praticable.
Les rêveurs qui examineraient les corps et qui réussissent un test d'INT découvriront trois choses. Premièrement, tous ont été atteints dans le dos par une flèche longue d'un mètre. Deuxièmement, les corps ont été tirés hors du chemin, pour ne pas être visibles par ceux qui arriveraient du portail. Troisièmement, tous les corps sont en sous-vêtements, leurs outres sont vides et leurs possessions ont été volées.
Ces infortunés pèlerins sont les victimes d'Ivu, un vieil homme qui vit dans les collines et qui a découvert il y a bien longtemps que les pèlerins venant de temps à autre voir l'Oracle emportent avec eux des aliments et un équipement de bonne facture. Il tue les pèlerins qui ont été voir l'Oracle, vole leur équipement et s'est installé, depuis deux décennies, dans un réduit à flanc de montagne. Il occupe ses journées à dérober les biens des morts, à fabriquer de nouvelles flèches et à engraisser en se gavant de la nourriture et du vin qu'il trouve, tout en monologuant.
Son plan est d'une simplicité diabolique. Le vieil homme a caché une vieille sonnette attachée à un gobelet en argent sur la piste qui mène à la crevasse. Lorsqu'un pèlerin ramasse la sonnette, elle résonne et Ivu gagne son perchoir, charge son arme et attend. Lorsque le pèlerin sort, il fait une pause à la vue du tas de cadavres, ce qui laisse à Ivu le temps de le tuer. Certains se tournent parfois à temps pour voir la flèche venir. Ivu va alors examiner le corps pour lui prendre ses possessions, le tire un peu à l'écart et replace la sonnette. Les pèlerins tués sont venus de terres lointaines et se sont éveillés chez l'Oracle sans avoir besoin de s'y rendre à pied. Cela explique qu'ils n'aient pas vu les corps sur la façade Sud de la montagne avant qu'il ne soit trop tard.
La caverne d'Ivu est accessible par une petite saillie rocheuse. Ceux qui voudraient tenter l'ascension devront réussir un test de Chance ou de Grimper. En cas d'échec, ils tombent et perdent 1D8 points de vie. La caverne, de la forme d'un œuf, se trouve environ dix mètres plus haut et elle s'enfonce sur environ huit mètres. À l'entrée, Ivu a bâti un ingénieux assemblage de pierres et de cordes qui maintient un arc long, ce qui lui permet d'obtenir une poussée maximale tout en maintenant sa visée Depuis son nid d'aigle, Ivu peut facilement tuer ceux qui descendent de la montagne.
La grotte est jonchée d'outres, de vêtements, de nourriture et d'équipements divers - à l'excès. En faisant le décompte, les rêveurs peuvent estimer qu'Ivu a dû tuer près de cinquante pèlerins. Il a suffisamment de réserves pour tenir des mois. Ivu garde un couteau de chasse habilement dissimulé sous un bandage dégoûtant qui entoure son avant-bras. Pour le découvrir, le rêveur qui le fouille devra réussir un test opposé de Trouver Objet Caché contre un test de Discrétion pour Ivu. En cas d'échec de la fouille, Ivu n'hésitera pas à attaquer le rêveur inattentif pour lui trancher la gorge. Il léchera même la lame devant le reste du groupe avant d'être vraisemblablement tué, une chose qu'il attend depuis près de vingt ans.
Ivu tirera à l'arc sur les cibles restées en bas sans réfléchir à une tactique. S'il peut tirer sur quelqu'un, il le fera.
C'est un homme écœurant et couvert de plaies purulentes, de type asiatique, petit mais gras à force de se goinfrer. Il parle sans cesse. Le seul moment où il se tait, c'est quand il vise. Il sourit toujours de



Ivu le Corrompu

Pour lui, rien n'est impossible, 57 ans

FOR	45
CON	35
TAI	50
DEX	60
APP	25
INT	55
POU	50
ÉDU	10

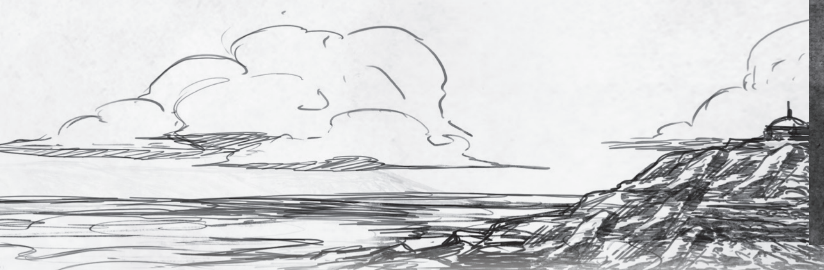
Points de vie : 9
Impact : 0
Santé mentale : 0

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (couteaux) : 60 %, 1D6 + impact
Combat à distance (arcs longs) : 72 %, 1D10 + 1D6

Compétences

Discrétion	45 %
Écouter	40 %
Grimper	81 %
Nager	35 %
Orientation	44 %
Pister	30 %
Sauter	35 %
Sciences (astronomie)	22 %
Trouver Objet Caché	30 %

Langues : talunen (langue maternelle) 60 %
anglais 21 %



ses dents noircies et même ses yeux pétillent de joie. Il rit sans raison. Il semble vivre à moitié dans son monde imaginaire et à moitié dans le monde réel. Malgré sa corpulence, Ivu est très rapide et escalade avec l'agilité d'un singe.
Il ne se souvient pas vraiment comment il a découvert la crevasse, comme il l'appelle. Il se rappelle seulement qu'il a échappé à des hommes cruels sur le plateau occidental il y a bien longtemps et qu'il a été traqué jusque-là. Il y a rencontré un homme installé près d'un feu, qui avait du vin et de la nourriture mais qui a refusé de partager alors qu'Ivu mourait de faim.
Ivu a étranglé l'homme avec un bout de corde et lui a pris ses biens. Au fil des années, il a affiné sa technique et est devenu de plus en plus audacieux. À présent, il dit que les pèlerins sont du bétail et, quand les vivres viennent à lui manquer, il s'est même livré à des actes de cannibalisme. Il est fou à lier.
L'unique but d'Ivu est de pouvoir continuer à vivre comme il le fait. S'il lui semble que la fin est proche, il se déchaînera et tentera de tuer tous ceux qu'il pourra.

La Machine occidentale

Après une autre journée d'escalade, les rêveurs arriveront enfin devant l'objet étincelant aperçu depuis l'extrémité du plateau : l'Oracle.
Deux statues géantes d'un métal bleu inconnu sur Terre flanquent une fissure dans la montagne. Elles sont à demi enterrées sous la neige et la roche, comme si une créature géante les avait poussées. Chaque statue mesure environ vingt-cinq mètres et semble représenter un homme ou une femme asiatique, les mains jointes en prière, les yeux fixés vers le Sud. Derrière elles, une roue dentée, semblable aux engrenages d'une horloge, mais de la taille d'une maison, tourne lentement à flanc de montagne. La roue scintille à chaque cran qui avance, visible au-delà de la plaine. Le sol tremble doucement à chaque clic.
La roue poursuit son chemin dans les profondeurs. À l'intérieur de la crevasse, d'autres roues similaires sont entraînées, toutes à un rythme différent. Des marches sculptées à la main et lissées par l'âge s'enfoncent dans la montagne. Il n'y a ni porte ni garde. Ceux qui le veulent peuvent entrer. Cependant, Avat et Dem n'iront pas plus loin puisqu'ils disent que ceci est interdit, même s'ils n'expliquent pas pourquoi. Rien ne pourra les persuader d'entrer.

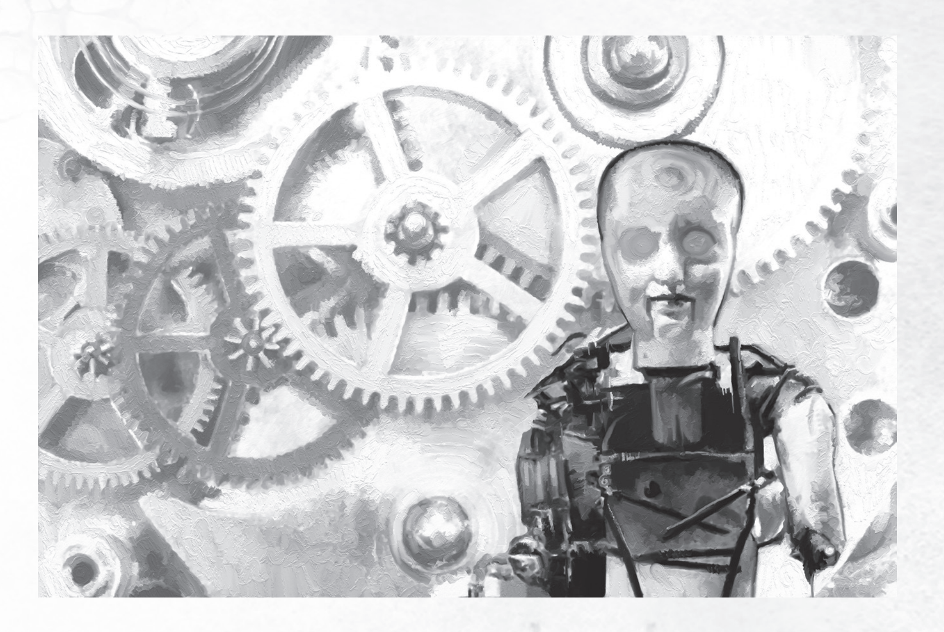


La descente

L'intérieur de la montagne est bien éclairé grâce aux reflets infinis de plusieurs cristaux. Les rêveurs seront au chaud et l'environnement est plutôt agréable, à l'exception du bruit. Le cliquetis incessant de la machine est tellement fort à certains endroits que les rêveurs devront se boucher les oreilles et que toute conversation sera impossible. D'autres zones sont plus calmes, mais le bruit est toujours présent.
Il n'y a qu'un seul chemin possible. Parfois une un panorama permet de saisir la complexité et la taille de la machine. Au bout de dix minutes sous la montagne, les rêveurs arrivent dans une salle aussi grande qu'un stade, emplie de cristaux brillants qui scintillent sur un rythme saccadé. La machine a certainement été construite dans un but déterminé, mais il est impossible de deviner lequel.
Le chemin mène à une petite porte en bois marquée d'un symbole qui ressemble à un rameau à cinq branches qui s'inclinerait vers la droite. Un rêveur qui réussirait un test de Mythe de Cthulhu reconnaîtra le Signe des Anciens. La porte n'est pas verrouillée.

L'Oracle de la Machine occidentale

La pièce est vaste et il s'agit visiblement du cœur de la machine nichée dans la montagne. Le plafond est occupé par des engrenages, des poulies et des leviers. Le bruit dans cette pièce est plus doux et l'ambiance rappelle une horloge installée dans une paisible bibliothèque. Rien ne se passe tant que la porte ne sera pas refermée derrière les rêveurs.
À l'instant où la porte se ferme, une cloche sonne et le bruit d'une machine qui accélère se fait entendre.



Les rêveurs qui auraient joué au yoyo dans leur jeune âge reconnaîtront le bruit d'une corde qui tourne à grande vitesse autour d'un axe. Ensuite, ils entendent quatre clics. Ceux qui réussissent un test de Trouver Objet Caché voient une forme se détacher du mur du fond et s'approcher. La forme est humanoïde, composée de cristaux et de fines barres de métal. Elle est montée sur une seule et unique poutrelle en acier plutôt que sur des jambes. La poutrelle se déplace dans le sol grâce à un réseau d'entailles parallèles et perpendiculaires creusées dans le sol en pierre. Il s'agit d'un automate, au visage inexpressif, aux yeux aveugles, avec la vague forme d'un nez et une bouche mécanique. Ses bras effectuent des mouvements saccadés lors du déplacement, qui se poursuit jusqu'au milieu de la pièce. L'automate s'arrête brusquement puis effectue une série de mouvements inégaux. Il faudra aux rêveurs un instant pour comprendre que la chose vient de s'incliner devant eux.

Il s'agit de l'Oracle de la Machine occidentale.

Interroger l'Oracle

L'Oracle demeure inerte tant que personne ne lui parle, mais ceux qui se trouvent assez près entendent ses mécanismes internes. Il serait stupide d'attaquer l'Oracle mais ceux qui voudraient le faire pourraient facilement le détruire. Quelques instants plus tard, un nouvel Oracle sortira du plafond et s'avancera jusqu'à la même place. La séquence de mouvements recommencera comme s'il ne s'était rien passé.

Dès que quelqu'un s'adresse à l'Oracle pour lui poser une question, il répond. Sa voix est chantante mais sans être coordonnée avec les mouvements de sa bouche qui s'ouvre et qui se ferme de façon désarticulée. Il ne fait que répondre aux questions, il ne réagira à rien d'autre.

Lorsque les rêveurs auront fini d'interroger l'Oracle, ils pourront partir. Rien ne les retiendra dans cette pièce.

Inquanok devrait-elle s'étendre ?

La question principale que les rêveurs doivent poser est celle qui aura la réponse la plus facile. L'Oracle dit simplement : « Non ». Ensuite, sa bouche s'ouvre et un cristal issu du mécanisme de sa tête en tombe. C'est la marque de l'Oracle, une gemme bleue qui, si elle est examinée, semble contenir quelque chose en son centre, une créature, un symbole ou des filaments.

D'autres demandes permettront de savoir que, si Inquanok se développe, dans 55 ans, elle tombera face à un long assaut coordonné mené par Sarkomand et les araignées de Leng. La ville mettra 72 ans à s'effondrer totalement. Moins de 190 habitants survivront à l'ultime bataille contre la muraille. Chaque détail est donné de la manière la plus courte et uniquement si les rêveurs posent à chaque fois des questions supplémentaires.

Quel est cet endroit ?

« La Machine occidentale, l'ouvrage qui alimente cette partie du monde. »

Qui l'a construit ?

« Les Supérieurs, qui ont posé les fondations du paradis ».

D'autres questions à propos des Supérieurs provoquent ce qui semble être un défaut de la machine. La bouche s'ouvre, mais aucun son n'en sort.

Pourquoi seuls les rêveurs terrestres peuvent-ils venir ?

« Seuls ceux qui ne sont pas contrôlés par la Machine peuvent y entrer. »

Comment nous échapper des Contrées du Rêve ?

« Il existe plusieurs sorties. Allez au Sud, par le Bois enchanté. »

Quelles sont les intentions d'Untel ?

L'Oracle peut répondre à ces questions avec une grande précision, tant que la personne concernée est native des Contrées du Rêve. L'Oracle pourrait révéler que le Percepteur souhaite éliminer le groupe et retourner à Sarkomand ; qu'Yveddes n'est motivé que par le gain ; que Dem est prêt à les laisser mourir et à mentir aux Sages. Il énonce le tout avec une absolue certitude. Ce qui implique que la Machine occidentale dirige, dans les faits, les actes, espoirs et rêves de tous ces gens.

Les questions concernant M. Lao ne trouveront pas de réponse. Sa « double nationalité » fait en sorte qu'il est, en grande partie, libre de l'influence de l'Oracle.

Le retour à Inquanok

Lorsque les rêveurs reviennent à la surface, s'ils montrent la marque de l'Oracle à Avat ou à Dem, ceux-ci resteront béats. Il est clair que l'objet signifie pour les deux hommes autre chose que pour les rêveurs. Lorsqu'ils le regardent, leur visage exprime un émerveillement muet, comme s'ils voyaient quelque chose de bien plus important qu'une pierre précieuse.

Les deux hommes harcèlent les rêveurs pour qu'ils leur révèlent la réponse tant attendue à la question. Si les rêveurs refusent de répondre (ce qui serait plus sage), Avat et Dem les poussent à rentrer à Inquanok le plus rapidement possible.

Bien entendu, s'il apprend la vérité, Dem se saisira de la première opportunité de tuer tout le monde, de s'approprier le cristal et d'aller rapporter au conseil des Sages ce que son maître a envie d'entendre. Mais Avat sera aux aguets. Dem n'aura sa chance que si vous ressentez le besoin d'ajouter une dernière rencontre dangereuse.

Si les rêveurs ont évité le Monde souterrain et que vous souhaitez qu'ils s'y rendent, vous en avez l'opportunité. Une rencontre avec l'un des monstres qu'ils n'auraient pas encore vus (les esclavagistes ou la manticore, notamment) pourrait les pousser à entrer dans une caverne et la seule issue pourrait bien être un long es-

calier qui descend profondément. Là, au pied de l'escalier, ils rencontreraient inévitablement Madaeker la goule.
Sans quoi, le voyage de retour se fera sans encombre. Le chemin, qu'ils connaissent mieux, est plus facile. Environ vingt jours après avoir quitté la ville, les rêveurs se retrouvent devant la Porte de la Tristesse d'Inquanok. Ils sont accueillis par les vivats de la foule alors que des guirlandes de fleurs leur sont lancées par les fenêtres. Rue Ronde, Yveddes et Drax attendent les rêveurs pour entendre la réponse à leur question et recevoir la marque de l'Oracle.

Le jugement

Les Sages convoquent une réunion afin d'entendre la réponse de l'Oracle. La marque est présentée comme preuve et personne n'exprime de doute. Le rêve de Drax est anéanti quand les Sages votent à l'unanimité pour ne pas s'étendre en dehors de l'enceinte. Drax lui-même vote en faveur de cette décision. Les rêveurs sont remerciés et qualifiés de héros. Ils se voient offrir de nombreux bijoux, trésors et babioles. Même Drax semble ne pas leur en vouloir, malgré sa défaite.
Les rêveurs ont alors le droit d'accéder au temple, dans lequel se trouve le *Livre des clés et des portails*.

Le *Livre des clés et des portails*

Ce gros ouvrage, écrit dans une antique langue magique, se trouve au centre du temple. Le livre fait au moins un mètre d'épaisseur et doit peser plus de cent kilos. Pour une personne ordinaire, il est impossible de le déplacer. Il est même difficile de l'ouvrir.
Les pages sont constituées d'une matière fine, sombre mais translucide, et la tranche est soigneusement pliée et cousue. Les mots sont écrits à l'encre dorée. De prime abord, les mots ressemblent à des hiéroglyphes rectilignes. Tous les rêveurs qui voient le livre peuvent faire un test extrême de POU. En cas de succès, les hiéroglyphes semblent se transformer pour se muer en la langue maternelle du rêveur. Regarder le livre de côté ou plisser les yeux détruit l'illusion mais, sans cela, le livre devient lisible. Ceux qui échouent au test ne voient qu'une langue étrange.
Le livre contient des milliers de pages qui décrivent de multiples merveilles. Ceux qui consacrent leur temps à la lecture peuvent lire environ cinq à six pages par jour puisque l'écriture est dense et les pages imposantes. Le livre ne semble répondre à aucune organisation. Il saute du coq à l'âne et contient de nombreux apartés inutiles, comme si l'auteur avait simplement écrit le livre sans avoir de plan.
Le livre semble s'intéresser principalement aux différentes sorties qui relient les Contrées du Rêve et la Terre. Même si le livre mentionne régulièrement des choses sans aucun rapport avec le sujet, il finit toujours par revenir sur la question des portails entre les mondes onirique et éveillé et sur les clés nécessaires pour les emprunter.
Les rêveurs qui entreprendraient la lecture sans avoir d'idée de ce qu'ils cherchent devront lire durant 1D8 + 2 semaines avant de trouver l'un des indices indiqués ici. Ceux qui cherchent une chose précise, comme « une sortie vers la Terre depuis le plateau de Leng » ou « une sortie vers la Terre depuis les villes du Sud », devront faire un test commun de Chance. En cas de succès, ils mettront 1D8 + 2 jours pour découvrir un indice.
Ceux qui lisent le livre finissent par trouver qu'il existe une issue relativement sûre dans le Sud, dans un lieu nommé le Bois enchanté, près de la ville d'Ulthar. Les Sages et les habitants de la ville déclarent qu'il s'agit d'une grande ville, mais s'ils veulent s'y rendre, ils devront d'abord passer par le port de Lhosk.

Les récompenses et le voyage vers le Sud

À Inquanok, les rêveurs se voient accorder des petits coffres emplis d'or et de pierres précieuses, de nouvelles armures, autant d'armes qu'ils le souhaitent et bien plus, y compris des épouses ou des demeures en ville s'ils le souhaitent. Ce sont les héros de la ville fortifiée. S'il fait encore partie du groupe, même le Percepteur sera considéré en ami.
Les rêveurs qui souhaitent poursuivre leur route vers le Sud devront accoster à Lhosk, la ville portuaire, avant de gagner Ulthar à pied ou à cheval.
Lorsqu'il est temps pour eux de partir, les rêveurs embarquent sur le *Yan*, un bateau de Lhosk. Leur passage est payé et ils occupent les meilleurs quartiers. (Consultez le chapitre « La galère noire » page 27 pour en savoir plus sur la vie à bord.)

Étudier le *Livre des clés et des portails*

Ceux qui souhaitent étudier le *Livre des clés et des portails* d'un bout à l'autre devront y consacrer 10 + 1D6 semaines sans interruption et réussir un test extrême de POU.

Ceux qui le font perdent 0/1D4 points de Santé mentale. Ils acquièrent par contre les informations données dans le livre ainsi que l'aptitude de repérer immédiatement les objets et personnes qui viennent de la Terre. D'un seul regard, le lecteur pourra savoir si l'objet est originaire de la Terre plutôt que des Contrées du Rêve ou d'un autre royaume. Cela n'est pas indiqué par un halo ou une émanation de pouvoir, mais simplement par une certitude.

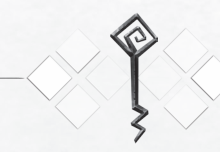
Lhosk

Où les personnages se découvrent peut-être plus riches qu'ils ne le pensaient, ce qui éveille bien des jalousies et des querelles familiales oubliées



Lhosk est une étape importante sur la route qui ramène les personnages vers la sortie du monde onirique, mais l'influence de Nyarlathotep y est forte, et la présence d'hommes de Leng devrait imposer une certaine prudence.

Là-haut dans l'occident brûle un astre furieux.
C'est pour les fougueux gaillards que l'astre fut placé.
Wallace Stevens, *Le Monocle de mon oncle*



En quelques mots…

La façon dont les personnages vont arriver à Lhosk va influencer la suite de leur périple. Les hommes de Leng les attendront de pied ferme, s'ils arrivent par la mer, en provenance d'Inquanok ou à bord d'une galère noire. De plus, plusieurs rancunes familiales pourraient resurgir, selon les questions que les personnages poseront autour d'eux. Ironiquement, s'ils ressortent du Monde souterrain par Lhosk, ils ne seront que des voyageurs venus de nulle part, comme tant d'autres avant eux.

Implication des personnages

Quand les personnages arrivent à Lhosk, ils risquent de déclencher plusieurs conflits dans les hautes sphères de la cité, les uns se battant pour leur soutirer des richesses qu'ils ne soupçonnent même pas posséder, les autres pour leur arracher des secrets qu'ils n'ont pas conscience de connaître.

Enjeux et récompenses

- **Négocier avec les marchands de Lhosk,** et gagner de quoi vivre comme des princes
- **Dénoncer les machinations d'Emen-Tha,** et restituer ses droits à Maras-Tha
- **Révéler le secret des hommes de Leng,** et affaiblir leur pouvoir

Ambiance

Lhosk est le carrefour commercial des Contrées du Rêve. Alors que l'argent a peu de valeur ailleurs dans les Contrées du Rêve, le manque de crédit, dans tous les sens du terme, se fait cruellement sentir dans les allées du bazar. Les personnages devront donc apprendre à négocier et comprendre qui détient le pouvoir. Ils peuvent choisir de vivre comme des princes, au-dessus des basses contingences de ce monde, ou au contraire tenter d'y rétablir la justice et la paix. Ils n'auront jamais autant de choix qu'à Lhosk, ville de tous les possibles.

Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	1/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5

Difficulté : Complexe
Style de jeu : Complots et coups tordus
Durée estimée : 12 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : *Le Voleur de Bagdad* (film, 1940)

À l'affiche

Stephan Mortimer

Stephan Mortimer vit dans les Contrées du Rêve depuis plus de trois siècles. Marchand érudit et honnête, il fabrique et vend des concoctions alchimiques. Il cache assez bien son âge et le secret de sa longévité. Installé à Lhosk depuis une trentaine d'années seulement, il a la réputation de connaître tout le monde et de savoir tout ce qui se passe à Lhosk.

Ballud

Ballud est une riche commerçante, qui a transformé un quartier entier en bazar. Les personnages peuvent y trouver presque tout ce dont ils ont besoin, y compris des cartes des Contrées du Rêve. Ballud protège férocement ses intérêts et son commerce, et elle a la rancune tenace, quand quelqu'un s'oppose à ses plans.

(suite p.72)

À l'affiche (suite)

Bestul l'Aveugle

Comme les personnages, Bestul a fui les hommes de Leng. Par chance, il s'est retrouvé seul survivant à bord d'une galère noire, dont il a réussi à tirer une grosse somme, ce qui lui a permis de s'établir à Lhosk. Bestul entretient de nombreux contacts au conseil de la ville.

La famille Tha

Emen-Tha a conclu un accord avec les hommes de Leng pour se débarrasser de son frère Kamas-Tha, et permettre de construire un temple voué à Nyarlathotep dans le quartier religieux. La ville entière soupçonne ces machinations, mais sans pouvoir les prouver. Maras-Tha, son neveu, pourrait le destituer de son siège au conseil, mais il lui manque l'épée de son père. Épée que les personnages ont peut-être trouvée dans les ruines de Sarkomand.

Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- Le poisson le plus populaire servi à Lhosk.
- La figure de proue similaire sur de nombreux navires de Lhosk.
- Le symbole qui orne les foyers d'accueil pour les voyageurs.
- Le mélange particulier d'épices qu'utilisent les cuisiniers de Lhosk.

Lhosk

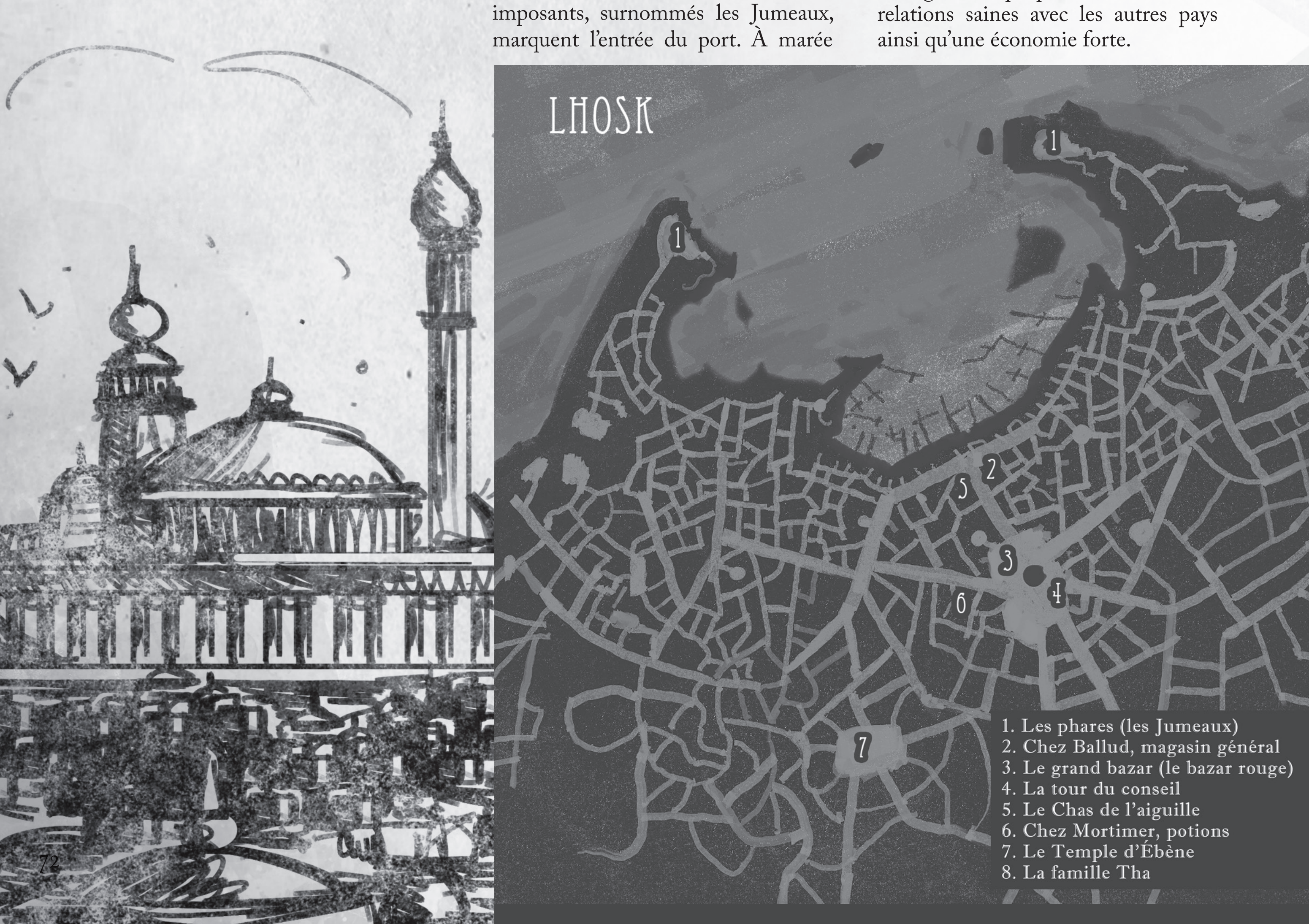
Ville humaine très fréquentée sur la côte de la mer cérénarienne, Lhosk est un carrefour commercial prospère en raison des droits de douane peu élevés et des politiques économiques favorables.

La ville ainsi que les fermes et domaines environnants s'étendent sur une bande de 55 kilomètres de côte tropicale, sa baie naturelle est protégée par une série de récifs coralliens et de bancs de sable. Deux phares imposants, surnommés les Jumeaux, marquent l'entrée du port. À marée haute, les phares semblent flotter sur l'eau ; à marée basse, les petites îles sur lesquelles ils sont construits sont visibles.

Les magnifiques quais en teck de Lhosk sont célèbres jusqu'à Baharna, au Sud. Les motifs complexes et les fines spirales qui y sont gravés, dans le style classique de Lhosk, en font un trésor culturel.

À l'exception des tours du port et des phares, tous les bâtiments de Lhosk sont mansardés, ce qui est plus facile à entretenir en raison des pluies fréquentes. Les maisons font au maximum deux étages et n'ont pas de sous-sol. Les ouragans sont fréquents et la nappe phréatique n'est jamais profondément enfouie.

La majeure partie de la ville se trouve à moins de deux kilomètres de la côte et les enfants sont aussi à l'aise sur terre que sur l'eau, dès leur plus jeune âge. Bien entendu, l'industrie principale de la ville est la pêche et les barques de Lhosk sont célèbres sur toute la côte, offrant des produits de la mer de qualité. En ville, les pêcheurs locaux ont quasiment le monopole sur la vente de poissons, de matériel de pêche et d'autres biens relatifs à ce secteur d'activité. Les autres marchandises sont laissées aux commerçants étrangers, ce qui permet d'établir des relations saines avec les autres pays ainsi qu'une économie forte.





La ville elle-même est plutôt ancienne, bien que les archives ne permettent pas de savoir quand elle a été fondée : les habitants de Lhosk pêchent ici d'aussi loin qu'on s'en souvient. Leur langue maternelle est le talunen, mais l'anglais et le skand sont presque aussi courants. Un petit conseil de marins et de commerçants règne sur la ville. La famille Tha en détient la majorité des sièges depuis des générations, mais certains sièges sont volontairement laissés vacants pour des mandats déterminés et accordés à des marchands étrangers. Les machinations et intrigues des grandes familles deviennent de plus en plus complexes et incestueuses à chaque génération.

De nos jours, Lhosk est la principale ville commerciale au nord des Contrées du Rêve et c'est également le point de départ vers le grand Nord, exotique et dangereux.

Les quais

Les antiques quais en teck font la joie et la fierté de Lhosk. Leurs motifs complexes et fascinants sont gravés dans le moindre centimètre de bois. Les artistes et les sages viennent de toutes les Contrées du Rêve pour les admirer. Ils sont la Mecque des esprits créatifs.

Des centaines de navires de toutes sortes accostent quotidiennement à Lhosk, venant de ports aussi lointains que Sarrub (à l'Ouest) ou que Mhor (à l'Est). Les voiles et drapeaux sont très diversifiés et certains n'ont même jamais été vus auparavant.

Les nouveaux marchands doivent s'enregistrer auprès du conseil marchand et offrir un cadeau qui sera mis en vente au grand bazar. Ceux qui ne souhaitent pas payer leur dû ou s'enregistrer peuvent tout de même commercer sur les quais, mais les acheteurs demeurent généralement au grand bazar. Cela dit, la plupart des marchands choisissent de s'enregistrer puisque ceux qui le font en tirent presque toujours des bénéfices.

Des particuliers louent des espaces sur les quais aux marchands étrangers. Cette entreprise est devenue fort rentable et donc très compétitive, chaque propriétaire tentant de nuire aux autres en cassant les prix. Certains n'acceptent que des espèces sonnantes et trébuchantes en paiement, d'autres acceptent des biens et services en échange. Le manifeste portuaire est mis à jour au quotidien par les propriétaires. Ceux qui omettent d'enregistrer un navire à la capitainerie sont soumis à de sévères amendes et risquent la prison.

Il est difficile et parfois dangereux d'accoster le long des quais étroits et cela nécessite un pilote d'expérience. Tous ceux qui tentent d'accoster sans avoir la compétence Pilotage (bateaux) ou ceux qui ratent leur test doivent réussir un test majeur de Chance. En cas de succès, ils accostent un peu brutalement. En cas d'échec, une mauvaise manœuvre endommage le quai, en fonction de la taille du bateau et de sa vitesse. Si le résultat du test de Chance est supérieur ou égal à 96, le bateau comme le quai sont sévèrement endommagés, ce qui pourrait provoquer le naufrage du bateau ou l'effondrement du quai.

Les habitants de Lhosk ne considèrent pas leurs quais à la légère.

La progression de la campagne

L'arrivée à Lhosk est une étape importante pour les rêveurs qui espèrent retourner sur Terre. C'est un port relativement sûr (pour les Contrées du Rêve), mais l'influence de Nyarlathotep y est forte, principalement en raison de la présence d'hommes de Leng. Des rêveurs malins se tiendront sur leurs gardes.

Arriver à bord d'une galère noire

Si les rêveurs arrivent dans une galère noire, cela cause du remous en ville. Les galères noires sont bien connues et elles font l'envie de tous les commerçants des mers du Nord (voir « Arriver à bord d'une galère noire », p. 75).

Arriver avec l'épée de Kamas-Tha

Cette épée, dont le dernier propriétaire était Kamas-Tha, est la clé d'un mystère en ville et elle pourrait bien valoir aux rêveurs l'aide de Maras-Tha (son fils) ou l'inimitié d'Emen-Tha (son frère), la main derrière la mort de Kamas-Tha (voir « La famille Tha », p. 90).

Arriver avec le Percepteur

Le Percepteur vivait autrefois à Lhosk, mais il a été réduit en esclavage par sa famille en raison de son apparence difforme. Sa famille ne supportera pas son retour et fera tout son possible pour l'éliminer, à n'importe quel coût (voir « La famille Bahaot », p. 94).

Arriver du Monde souterrain

Les rêveurs qui arrivent du Monde souterrain, ironie du sort, seront les mieux lotis. Ils seront perçus comme n'arrivant de nulle part en particulier, de simples voyageurs comme tant d'autres visitant la ville.

Arriver d'Inquanok

Les rêveurs qui arrivent d'Inquanok en bateau découvriront que les hommes de Leng les attendent, comme s'ils étaient arrivés à bord d'une galère noire. Les gemmes de sang des hommes de Leng délient les langues et les marchands ont rapporté que les héros venus de la Terre s'en venaient d'Inquanok. Les hommes de Leng surveilleront tous les bateaux qui accostent pour tenter de trouver les rêveurs et les réduire en esclavage ou les tuer.

Le bazar et le conseil

Le grand bazar occupe une bande de trois kilomètres non loin des quais, près du centre de la ville. Il est surnommé le bazar rouge par les habitants de la ville en raison des tentures rouges qui protègent les étals des pluies fréquentes. Le nom perturbe souvent les nouveaux venus. Parfois, un voyageur se rendra au grand bazar et demandera la direction du bazar rouge, sans réaliser qu'il s'agit d'un seul et même endroit !

Plus de deux cents magasins et boutiques sont installés là et vendent une large gamme de biens et de services. Des milliers d'échoppes temporaires apparaissent et disparaissent, érigeant simplement une tente sur l'un des nombreux espaces disponibles.

Tout ce que vous pouvez imaginer sera à vendre ici, pour le prix adéquat, y compris des animaux exotiques vivants, des esclaves, des élixirs magiques, des bagues et armes enchantées, des livres anciens, des tapisseries et des biens totalement étrangers venus de l'Ouest. Au grand bazar, seul compte l'argent.

Les infractions criminelles sont peu nombreuses. Le problème le plus courant est la présence des pickpockets, mais ils évitent les commerçants étrangers bien connus et les acheteurs importants. Les criminels veulent s'assurer que le grand bazar demeure prospère et, avec lui, leur mode de vie aux crochets des voyageurs imprudents. Ils ont conclu des accords avec certaines des corporations de marchands et contrôlent le taux de criminalité, empêchant souvent les activités de voleurs indépendants.

La tour du conseil se trouve au centre du bazar, dans les ruines du premier phare érigé en ville. À l'intérieur, plus de trente bureaucrates épuisés et entassés les uns sur les autres traitent sans fin une montagne de paperasserie.



Les gardes de Lhosk

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	80	60	75	85	20	+1D4	14
2	45	55	65	75	50	0	12
3	45	70	65	75	70	0	14
4	85	40	85	70	20	+1D6	13
5	90	80	60	70	75	+1D4	13
6	30	60	60	60	75	0	12
7	75	75	80	50	75	+1D4	16
8	45	55	70	35	35	0	13
9	45	60	40	35	30	0	10
10	65	50	60	30	85	+1D4	11

Compétences communes

Droit 25 %

Esquive 34 %

Trouver Objet Caché 61 %

Langues : talunen (langue maternelle) 80 %, anglais 50 %

Combat

Attaques par round : 1

Combat rapproché (armes d'hast) : 56 %, 1D10 + impact

Combat rapproché (épées) : 35 %, 1D6 + 1 + impact

Combat rapproché (dagues) : 50 %, 1D4 + 2 + impact

Une fois par an, durant deux semaines, le conseil se donne rendez-vous dans la salle de réunion au rez-de-chaussée. Cet événement intéresse toute la ville et attire une foule importante de marchands qui espèrent voir leurs griefs considérés. Souvent, seuls ceux qui en ont les moyens sont entendus.

Cinquante hommes surveillent la tour du conseil, de jour comme de nuit. Si cela semble un peu excessif, il faut tout de même penser à la confidentialité des affaires qui sont traitées là. De même, le commandant de la garde municipale possède un bureau au rez-de-chaussée de la tour, de sorte qu'il serait stupide de tenter de voler ou d'attaquer la tour.

Découvrir la ville

Les rêveurs qui souhaitent découvrir Lhosk n'ont pas à aller plus loin que les tavernes sur les quais. En payant une tournée aux habitants, ils découvriront ce qu'ils veulent savoir. Les faits suivants sont faciles à apprendre et ne nécessitent aucun test, juste du temps :

1. Lhosk est dirigée depuis la tour du conseil.
2. C'est une cité franche, sans roi, dirigée par un conseil marchand.
3. Les impôts sont équitables, le taux de criminalité bas (dans la majeure partie de la ville) et la ville prospère.
4. Les gardes sont généralement intègres, même si certains acceptent des pots-de-vin.
5. Des gens de toutes les cultures habitent à Lhosk.
6. Des voyageurs venus de la Terre sont souvent aperçus à Lhosk.

Pour entendre les rumeurs suivantes, il faut réussir un test de Persuasion ou de Baratin :

1. Un culte inquiétant a établi un temple dans l'un des districts de Lhosk ; depuis, ce district est tombé en ruine.
2. Ce temple s'appelle le Temple d'Ébène.
3. Les étrangers qui pilotent les galères noires fréquentent le Temple d'Ébène.
4. Les ennuis ont commencé avec la disparition de Kamas-Tha, un membre du conseil.
5. Depuis qu'Emen-Tha, le frère de Kamas-Tha, siège au conseil, les étrangers venus des galères noires sont omniprésents.
6. Certains disent qu'Emen-Tha a fait tuer son frère pour s'accaparer son siège.

De plus, tous les habitants qui ont accepté quelques verres indiqueront aux rêveurs tous les endroits qu'ils peuvent vouloir voir en ville, ou tous les fournisseurs de services requis.



Arriver à bord d'une galère noire

Si les rêveurs arrivent depuis une galère noire, dès qu'ils approchent du port, la nouvelle de leur arrivée sera connue du Temple d'Ébène (voir ci-dessous). Quatre hommes de Leng grimés en humains les attendront sur le quai. Une fois qu'ils auront aperçu les rêveurs, ils battront précipitamment en retraite, préférant agir de nuit plutôt que de se démasquer. (Tous ceux qui ont déjà vu des hommes de Leng sous leur vraie forme les reconnaissent immédiatement et perdent 0/1D4 points de Santé mentale.)
Tous les rêveurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché remarquent les hommes difformes, enveloppés dans de larges manteaux et enturbannés, qui les fixent avec haine et confusion. Les hommes de Leng attendaient un autre groupe des leurs. En voyant les rêveurs, ils battent en retraite et planifient la suite des opérations.
De la même manière, les autorités des quais seront confuses face à l'arrivée d'humains normaux à bord d'une galère noire. Cela devrait être traduit par l'interprétation des PNJ, mais les rêveurs qui ne se comporteront pas parfaitement pourraient se retrouver au beau milieu d'une émeute ou pire.
Tout d'abord, les autorités demanderont aux rêveurs s'ils sont propriétaires du navire. Si la réponse est affirmative, la rumeur se propagera rapidement que des humains normaux possèdent une galère noire. Ensuite, elles demanderont s'ils ont des biens à vendre. Si la réponse est de nouveau positive, ils seront assaillis en quelques minutes par une foule de marchands, désireux de conclure des accords.

Survivre à l'émeute

Les rêveurs peuvent reprendre le contrôle de la situation en exigeant que les autorités soient alertées. Après une rapide bousculade et la formation d'une foule de badauds, dix gardes arrivent, armés de lances et d'épées courtes, et établissent un périmètre. La foule, effrayée par les gardes, se calme et se range en silence au-delà du périmètre.
Si les rêveurs attendent passivement, ils verront, horrifiés, une foule toujours croissante s'amasser sur les quais. Personne ne tente de monter à bord de la galère noire, un acte réprimandé autant par la loi que les superstitions locales, mais des dizaines puis des centaines de personnes s'entassent sur les quais, obligeant les rêveurs à reculer.
Une fois que les rêveurs sont identifiés comme étant les propriétaires du bateau, la foule s'intéresse à eux. Ils sont abordés, tiraillés de toutes parts et interpellés. S'échapper à pied nécessitera de réussir un test majeur de Force ou un test d'attaque (combat rapproché). Cependant, des rêveurs qui attaqueraient avec autre chose que des coups de poing ou de pied se trouveront rapidement au beau milieu d'une émeute en bonne et due forme. Chaque tour passé au cœur de l'émeute nécessite de réussir un test de Chance. Sinon, le rêveur perd 1D4 points de vie. Un résultat de 00 à ce test signe la perte de 1D10 + 2 points de vie. Réussir trois tests de Chance permet aux rêveurs de s'échapper dans les rues de la ville, loin de l'émeute.
Il est possible de remonter sur la galère, puisque personne n'osera les rejoindre, mais cela coincera les rêveurs à bord. S'ils réussissent un test commun de Chance, ils seront rapidement rejoints par un contingent de gardes qui souhaitent parler aux propriétaires de la galère. Sinon, ils seront coincés à bord durant 1D20 heures avant que la foule ne se disperse.

Vendre la galère noire

Le meilleur moyen de trouver un acheteur pour la galère noire - et tout ce que les rêveurs voudraient vendre - serait de repérer un homme gras et particulièrement bien habillé dans la foule. Agat le Corpulent est un commerçant toujours accompagné de deux mercenaires lourdement armés qui considèrent d'un mauvais œil tous ceux qui voudraient nuire aux affaires de leur imposant employeur.
Agat est un petit homme d'ascendance bohunk, mais il est si gras qu'il ressemble à une pyramide de membres gélatineux entassés les uns sur les autres dans tous les sens. Ses bagues sont nichées dans les plis de ses doigts. Son cou est composé de trois boules de gras superposées. Son corps, caché par des vêtements en soie et des joyaux, est à l'avenant. Il a un visage poupin : un ovale corpulent où brillent des dents blanches et des yeux bleus. Ses cheveux, lissés en arrière, sont d'un noir profond et il porte une barbiche soigneusement taillée.
Agat est né à Inquanok mais il a passé les vingt dernières années à vendre les marchandises de sa famille, principalement du marbre et de la pierre, sur



Agat le Corpulent

Au service de l'argent, commerçant du bazar rouge, 43 ans

FOR	30
CON	65
TAI	70
DEX	50
APP	35
INT	70
POU	60
ÉDU	110

Points de vie : 14
Impact : 0
Santé mentale : 60

Combat
Rien d'utile

Compétences

Comptabilité	64 %
Droit	61 %
Estimation	75 %
Persuasion	60 %
Trouver Objet Caché	71 %
Langues : skand (langue maternelle)	100 %
anglais	44 %
pross	21 %
talunen	60 %

le bazar rouge. Cela l'a rendu extrêmement riche et cette réussite est symbolisée par son poids excessif. Sa corpulence est pour lui une source de fierté puisqu'elle est la marque de son succès. Agat ferait presque n'importe quoi pour posséder une galère noire. Il n'imagine pas les horreurs qui y rament, ni les ennemis que cela lui vaudrait, il voit simplement l'important tonnage qu'il pourrait transporter d'Inquanok à Lhosk à une vitesse inégalable, et le portefeuille mieux rempli que cela lui vaudrait.

Le prix de vente

Si les rêveurs font affaire avec Agat, la garde municipale et les mercenaires d'Agat arrivent en nombre et vident le quai. Cela devrait suffire à démontrer l'intérêt d'Agat pour la galère noire. Ses serviteurs apportent des chaises en cuir pliantes, une table et un grand coffre ; ils servent du vin, des pommes et des viandes froides. Agat ne mange pas, il envisage plutôt de satisfaire ses immenses appétits plus tard, à moins que les rêveurs ne craignent de se faire empoisonner.

Agat offre d'acheter la galère noire loin des curieux, en échange « d'une somme rondelette ». Il demande à ses serviteurs d'apporter le coffre, rempli de gemmes, de pièces d'or et de cuivre. C'est une richesse considérable pour la plupart des habitants de Lhosk, mais nullement équitable pour une galère noire.

Si les rêveurs sont mécontents ou fâchés, Agat propose immédiatement de leur payer tout ce qu'il est en son pouvoir de leur accorder. Des rêveurs malins pourront obtenir des demeures, des terres, des navires, des esclaves et bien plus, surtout s'ils réussissent des tests d'Estimation. Les dispositions exactes ne dépendent que du gardien. Si les rêveurs acceptent simplement le coffre, ils auront la richesse immédiate dont ils ont besoin, mais ils auront été dupés.

Le destin d'Agat

L'acheteur de la galère noire, qu'il s'agisse d'Agat ou d'un autre, rencontrera bientôt un destin singulier. Le nouveau propriétaire découvre les horreurs qui se cachent sous le pont, mais la nouvelle ne se répand pas. Il tente plutôt d'empêcher les curieux de s'approcher de sa nouvelle acquisition. Alors qu'il cherche à savoir comment utiliser le navire ou le revendre à profit, les hommes de Leng lui tendent une embuscade.

En employant la magie et la ruse, les hommes de Leng entrent dans la maison du commerçant et en tueront tous les occupants. Ils étranglent le marchand dans son sommeil, lui sectionnent la langue, les yeux et les parties génitales (ceux qui voient son cadavre perdent 1/1D4 points de Santé mentale).

La galère noire disparaît dans la nuit, ainsi que le responsable du port, qui sera retrouvé noyé. Personne ne sait où est passée la galère noire. En fait, elle a été ramenée à Sarkomand par les hommes de Leng.

Cet événement sera discuté à voix basse dans toute la ville. Un rêveur qui réussirait un test de Persuasion pour tenter d'en savoir plus découvrira qu'il s'agit probablement d'un coup des prêtres difformes du Temple d'Ébène.

La richesse à Lhosk

Lhosk, carrefour commercial des Contrées du Rêve, ne vibre que pour les capitaux, l'économie, le commerce. S'il est possible d'être sans le sou n'importe où ailleurs dans les Contrées du Rêve et de ne jamais s'inquiéter pour trouver un logis et à manger, le manque de fonds se fait cruellement sentir à Lhosk.

Les rêveurs peuvent demeurer un certain temps à Lhosk et ils devront commercer pour obtenir ce dont ils ont besoin. Il peut donc être amusant de savoir à quel point ils vivent richement ou pauvrement.

Ce système est optionnel.



Les magasins dignes d'intérêt

Lhosk regorge de magasins. Des rivages de l'océan aux faubourgs de la ville, chaque rue contient au moins une boutique, souvent annoncée par une petite enseigne en bois. Certaines boutiques ne sont connues que des habitants de Lhosk et se trouvent dans des endroits insolites. Deux boutiques en particulier sont recommandées et connues de tous : Chez Ballud, magasin général et Chez Mortimer, potions.

Chez Mortimer, potions

Stephan Mortimer était autrefois un habitant de la Terre, mais depuis le XVIIe siècle, il vit dans les Contrées du Rêve, poursuivant le commerce qu'il tenait à Florence il y a bien longtemps. Comme Nicolas Flamel, Mortimer a tenté de trouver la pierre philosophale, qui lui aurait permis de transformer le plomb en or et d'atteindre l'immortalité. Ses études lui ont plutôt fait découvrir un portail vers le monde onirique.

Depuis son installation dans les Contrées du Rêve, Mortimer jouit d'une vie exceptionnellement longue grâce aux secrets, sorts et produits chimiques qu'il a découverts lors de ses recherches.

Mortimer collectionne, fabrique et vend des concoctions alchimiques. Il a la réputation d'être un marchand érudit et honnête. Les patrons du bazar rouge font même appel à lui pour résoudre les crimes de nature magique.

Mortimer semble être un jeune homme, petit et large d'épaules, à l'air austère. Les seules indications de son âge réel sont ses dents jaunies et ses sourcils broussailleux. En le regardant de plus près, il est possible de remarquer que sa peau semble écailleuse, comme celle d'un lézard. Elle semble répondre à un cycle mensuel, empirant de jour en jour jusqu'à redevenir rose et parfaite, comme celle d'un nouveau-né. Ses yeux sont d'un bleu translucide et semblent magnifiques de prime abord avant de sembler reptiliens et surnaturels. Il ne cligne jamais des yeux.

Il est toujours vêtu de tenues amples qui cachent son corps entier à l'exception de ses mains (jusqu'au poignet) et de son visage (cou compris). Mortimer tient beaucoup à ce que ses vêtements demeurent en place et il réagira violemment face à toute personne qui voudrait les lui enlever. Très rarement (ce qui peut se constater en réussissant un test de Trouver Objet Caché), sa tenue semble se déplacer autour de son ventre d'une manière peu naturelle (perte de 0/1 point de Santé mentale).

Mortimer est né à Vienne mais a passé la majeure partie de sa vie terrestre à Florence pour y étudier le mysticisme, la magie et l'occulte, tout en se cachant de l'Église catholique. Depuis son arrivée dans les Contrées du Rêve, sa vie a été une suite frénétique de recherches, découvertes et expériences. Il vient seulement de ralentir ce rythme, près de trois siècles plus tard.

Depuis une centaine d'années, Mortimer s'est installé à Lhosk, en raison de son emplacement pratique et de son accès aux routes commerciales. Depuis, il s'est fait une réputation en ville et est devenu la principale autorité en ce qui a trait à la magie. Tout le monde le connaît et il connaît tout et tout le monde à Lhosk, en plus de savoir tout ce qui s'y passe.

La Chérie de Mortimer

Mortimer est relié en permanence à une entité surnaturelle qu'il appelle « Chérie » et qui se cache sous ses vêtements. La créature ressemble à un hybride terrifiant entre une pieuvre, une lamproie et un oiseau. Elle demeure enroulée autour de sa taille et est reliée à son intestin. Il s'agit d'un parasite qui s'est attaché à Mortimer durant l'un de ses voyages extradimensionnels. Mortimer a découvert que cela lui accordait immortalité et force surnaturelle et a rapidement cessé de chercher à s'en débarrasser.

Tant que sa Chérie est attachée à lui, Mortimer n'a ni besoin de manger ni déchets à évacuer. Il ne vieillit pas et guérit 1D6 points de vie par round jusqu'à ce qu'il meure. Sa Chérie le rend également bien plus fort qu'il ne le semble. Si Mortimer meurt, sa Chérie aussi, et vice-versa. C'est pour cela que les seules caractéristiques fournies sont celles de la créature hybride que Mortimer est devenu.

Mais il y a un prix. Chaque mois, Mortimer doit infecter un hôte humain avec les rejetons de sa Chérie. S'il ne le fait pas, son corps est ravagé par les multiples créatures qui s'en nourrissent. Il a toujours réussi à s'en débarrasser au moment opportun, souvent en droguant un marin dans un débit de boisson, en accomplissant

La richesse initiale

Les rêveurs sont-ils riches ? Cela dépend de ce qu'ils avaient à leur arrivée à Lhosk et de ce qu'ils en ont fait. Ils peuvent vendre des trésors pour vivre confortablement.

Pauvre : ils ne sont arrivés qu'avec leurs vêtements, leurs armes, leur armure et peut-être un ou deux chameaux.

Modeste : ils sont arrivés avec une caravane de biens d'Inquanok et en ont fait le commerce.

Pauvre : ils sont arrivés sur une galère noire qu'ils refusent de vendre.

Aisé : ils sont arrivés sur une galère noire et l'ont vendue à bas prix.

Riche : ils sont arrivés sur une galère noire et l'ont vendue à bon prix.

S'ils ont vendu la galère noire après l'avoir endommagée en accostant, ils ont un niveau de richesse de moins.

Si les rêveurs endommagent la galère noire en arrivant au port et qu'ils refusent de la vendre pour payer les réparations, ils ne sont pas seulement pauvres, ils doivent en plus un montant énorme en compensation.
S'ils ne peuvent pas vendre de trésors pour payer les frais (voir p. 78), ils pourraient être emprisonnés ou réduits en esclavage. Ce sera au gardien de décider des détails.

Les niveaux de richesse

Le niveau de Crédit s'attache aux compétences financières dans le monde éveillé. À Lhosk, les rêveurs ont un niveau de richesse qui reflète leurs ressources : pauvre, modeste, aisé ou riche.

Pauvre : les rêveurs arrivent à peine à joindre les deux bouts. Ils dorment à la belle étoile ou dans des taudis. Ils n'ont jamais assez à manger. S'ils veulent quelque chose d'utile ou de nouveau, ils doivent le voler.

Modeste : les rêveurs ont un endroit chaud et tranquille où dormir. Ils ont de la nourriture et des vêtements. Ils pourraient même avoir un ou deux serviteurs pour les aider avec les tâches domestiques. Les objets exotiques ou chers sont hors de leur portée, mais ils n'ont pas à s'inquiéter des fournitures essentielles.

Aisé : les rêveurs mènent une vie de luxe et d'opulence. Ils ont suffisamment d'argent pour organiser des fêtes et avoir des invités, ainsi que pour acheter tout ce dont ils ont besoin. Ils ont de nombreux serviteurs et habitent un magnifique et vaste manoir ou plusieurs maisons plus petites mais tout aussi luxueuses.

Riche : les rêveurs font partie de l'infime élite de Lhosk. Ils vivent dans un confort et une splendeur que peu peuvent imaginer. Les princes, les diplomates et les conseillers les plus influents quémandent leurs faveurs.

Stephan Mortimer

Marié à sa Chérie, âge inconnu

FOR	110
CON	95
TAI	45
DEX	95
APP	45
INT	85
POU	90
ÉDU	110

Points de vie : 14
Impact : +1 D4
Santé mentale : 33

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) : 80 %, 1D3 + impact
Sa Chérie mord et donne des coups de queue : 65 %, 1D8

Compétences

Baratin	44 %
Comptabilité	22 %
Droit	41 %
Esquive	45 %
Estimation	90 %
Grimper	99 %
Médecine	23 %
Occultisme	86 %
Persuasion	90 %
Sauter	51 %
Sciences (alchimie)	81 %
(astronomie)	58 %
(biologie)	14 %
(chimie)	77 %
(pharmacologie)	51 %
Langues : allemand (langue maternelle)	50 %
anglais	25 %
morga	75 %
pross	91 %
skand	90 %
talunen	90 %

Sorts
Atrophie d'un membre (Cdr), Gonfler (CdR), Cascades de Florin (CdR), Détournement (CdR), Halte d'Eanora (CdR), Lancer destructeur (Cdr), Spirale de Suth (CdR)

Perte de santé mentale : 1/1D6 pour ceux qui voient sa Chérie



Les trésors uniques

Les rêveurs pourraient avoir amassé un certain nombre de trésors uniques au cours de leurs voyages. Tous sont cotés selon leur valeur : modeste, impressionnant ou exceptionnel.

Un trésor exceptionnel s'échange contre cinq ou six trésors impressionnants et ceux-ci valent cinq ou six trésors modestes.

Le coût de la vie

Vendre un trésor permet aux rêveurs de maintenir un certain niveau de vie pendant un certain temps. S'ils sont déjà à ce niveau, ou à un niveau supérieur, vendre un trésor ne leur apporte rien de plus.

Trésor modeste : statut modeste pendant un mois.

Trésor impressionnant : statut aisé pendant un mois ou modeste pendant six mois.

Trésor exceptionnel : statut riche pendant un mois, aisé pendant six mois ou modeste pendant trois ans.

Si les rêveurs paient pour la réparation éventuelle du quai, il faut l'équivalent d'un trésor exceptionnel et un test réussi d'Estimation ; deux trésors exceptionnels si le test d'Estimation échoue ; trois trésors exceptionnels si le résultat est un échec critique. Si le test d'Estimation est une réussite critique, un trésor impressionnant suffit.

le rituel et en le relâchant, encore ivre, sur les quais le lendemain matin. Mortimer est intelligent, a une longue expérience et il est prêt à tout pour maintenir son statut à Lhosk. Il ne fera rien qui risquerait d'exposer son secret aux rêveurs. Si celui-ci est découvert, il tuera pour le protéger.

Ce que sait Mortimer

Des rêveurs malins tenteront d'acquérir la drogue qui les a amenés dans les Contrées du Rêve, la bywandine. S'ils posent la question à Lhosk, ils arriveront chez Mortimer. Celui-ci connaît la bywandine et il se rappelle avoir entendu parler de sa composition et de sa création, tant dans le monde onirique que sur Terre, à Leng. C'est un mélange spécial à base d'opium.
Mortimer sait aussi que les hommes de Leng ne sont pas ce qu'ils semblent être, mais il ne l'admettra pas, à moins que les rêveurs n'en parlent en premier. S'ils le font, Mortimer leur expliquera l'histoire des hommes de Leng, divulguera leur secret (que ce ne sont nullement des humains mais qu'ils se font simplement passer pour tels) et il ajoutera qu'ils ont construit un temple en ville, dédié au Père des Couteaux, Nyarlathotep. Mortimer révélera également qu'il est bien connu en ville qu'Emen-Tha, le conseiller, traite avec les satyres. Si la question lui est posée, Mortimer pourra indiquer aux rêveurs où trouver le Temple d'Ébène, mais il leur conseille de ne pas s'y rendre.
Mortimer peut préparer la bywandine pour un coût prohibitif (un coffre d'or ou

Acheter un trésor

Les rêveurs peuvent tenter d'acheter des trésors à Lhosk plutôt que d'en échanger contre d'autres. Cela nécessite systématiquement un test d'Estimation. En cas d'échec, le vendeur change d'avis pour une raison quelconque et refuse de vendre. En cas de succès, le train de vie des rêveurs en souffre pendant un temps.

Trésor modeste : les rêveurs passent de modestes à pauvres pendant un mois. Aucune pénalité pour les rêveurs aisés ou riches.

Trésor impressionnant : les rêveurs passent d'aisés à modestes pendant un mois, ou de modestes à pauvres pendant six mois. Aucune pénalité pour les rêveurs riches.

Trésor exceptionnel : les rêveurs passent de riches à aisés pendant un mois, d'aisés à modestes pendant six mois ou de modestes à pauvres indéfiniment.

de bijoux ou une simple et unique gemme de sang - un bien de niveau exceptionnel, selon les standards indiqués ci-contre), mais ceux qui l'ingèrent constateront que ses effets ici sont différents et qu'elle ne les ramènera pas sur Terre.

Les effets de la bywandine dans les Contrées du Rêve

La bywandine est encore plus dangereuse dans les Contrées du Rêve que sur Terre puisqu'elle propulsera les rêveurs plus loin encore dans les Contrées. Ceux qui l'ingèrent ont l'impression que le monde rétrécit autour d'eux, comme cela avait été le cas lors de leur transport dans les Contrées du Rêve. Ils remarquent une distorsion de leur vision ; leur vision périphérique disparaît progressivement et ils ont l'impression de se retrouver dans un tunnel qui ne cesse de rapetisser. L'effet est semblable à celui d'une chute dans un puits.

Le tunnel se ferme subitement et les rêveurs sont perdus dans l'espace. Rendus euphoriques par la drogue, la chute leur semble agréable et ils rient. Puis, aussi subitement qu'il a disparu, le monde réapparaît.

Le rêve dans le rêve

Subitement, les rêveurs se réveillent en tombant sur un sol de pierre. Ils sont tous seuls, sur la balustrade en pierre géante d'un château démesuré. Tous les rêveurs qui ont fumé la bywandine font la même expérience, mais séparément. Au-dessus d'eux, une sorte de gigantesque volatile disgracieux s'envole en poussant un cri discordant. Ceux qui ont déjà vu un shantak reconnaissent la créature ; les autres perdent 0/1D8 points de Santé mentale.

Le château est tellement vaste et démesuré qu'il surpasse de loin les plus grandes constructions terrestres. Le ciel nocturne s'étend à perte de vue. À l'intérieur du château, des torches de plus de trois mètres de haut éclairent les grands couloirs et l'air est parfumé d'huile de palme, de romarin et de gingembre.

S'ils empruntent le couloir, les rêveurs voient des choses étranges. L'architecture incroyable semble se modifier quand ils la regardent (perte de 0/1D4 points de Santé mentale). Des statues d'humains géants et parfaitement formés les surplombent : des hommes et des femmes aux traits parfaits et aux lobes d'oreille allongés sont habillés de robes amples ; tous portent une lance en or à deux pointes. Des bassins d'un liquide doré bouillonnent, laissant échapper une odeur délicieuse. Le goût du liquide est encore meilleur : tous ceux qui en boivent récupèrent immédiatement tous leurs points de vie, autant dans leur corps onirique que dans leur corps véritable.

Au bout d'un moment, une fois que les rêveurs sont certains d'être seuls (rappelons qu'ils vivent tous la même expérience séparément), ils sont arrêtés par une voix grave et chaude. Elle appartient à un géant à la peau noire, parfaitement sculpté, vêtu comme à l'époque de l'Égypte antique. Il semble sorti de nulle part. « Ainsi, voyageur de deux mondes, tu es parvenu devant moi, qui suis le premier et dernier des voyageurs. Qu'est-ce qui t'amène dans la demeure des dieux ? » Il demande au rêveur de lui parler et répondra de la manière suivante aux questions posées.

Qui êtes-vous ?

Il prétend n'être personne d'important. Si d'autres questions lui sont posées, il dira n'être que le messager de ceux qui vivent dans cette magnifique demeure. S'il est questionné encore, il dira que le rêveur sait déjà qui il est, qu'il refuse simplement de l'admettre. « Ton voyage est le fruit de mon identité. » Il ne dira rien de plus.

Où sommes-nous ?

Au palais des anciens dieux. Les créateurs de ce monde et de bien d'autres ont vécu ici pendant bien des éons avant de partir récemment. Il ne lui appartient pas de dire où ils sont partis, même s'il le sait ; après tout, il est leur serviteur.

Comment puis-je revenir sur Terre ?

La magie qui a amené les rêveurs dans les Contrées du Rêve était exceptionnelle par sa puissance et sa permanence. Le retour sur Terre est possible, mais uniquement par le biais des portails physiques qui se trouvent dans les Contrées du Rêve. Cependant, il peut ramener le rêveur sur Terre. Le rêveur est-il intéressé ? Avec un test de Chance, le rêveur réalisera que son interlocuteur tente de cacher son hilarité (voir « Le voyage », p. 80).

Qui sont les hommes de Leng ?

Des zélotes mal avisés. Le fait qu'ils adorent un être plus grand qu'eux est admirable, mais leur culte est néfaste. Le rêveur devrait les éviter, il n'y a rien d'autre à savoir.

Comment puis-je vaincre M. Lao ?

Lao existe dans les deux mondes à la fois. Il s'est associé aux forces de plusieurs mondes, mais il empiète maintenant sur le territoire des dieux. La mort de son corps dans le monde éveillé ou dans le monde onirique résultera en la destruction de son autre corps. Dans les Contrées du Rêve, Lao se fait appeler Sa'n Seith et c'est un satyre, tout comme les hommes de Leng.

Les trésors et leur valeur

Les rêveurs peuvent avoir ramené les trésors suivants depuis Sarkomand :

Une gemme de sang (p. 22) : trésor exceptionnel.

Rouleau des Rimes infinies (p. 22) : trésor modeste.

Épée de Kamas-Tha (p. 23) : trésor modeste en soi, impressionnant si elle est vendue à quelqu'un qui sait devoir la ramener à la famille pour obtenir une récompense.

Sabre enchanté (p. 23) : trésor impressionnant.

Astrolabe (p. 23) : trésor modeste, mais si sa malédiction s'active, l'acheteur tentera de se venger.

Calice d'argent (p. 23) : trésor impressionnant.

Lance des bêtes lunaires (p. 24) : trésor modeste.

Carte des bêtes lunaires (p. 24) : trésor impressionnant.

Boîte de keim (p. 24) : trésor impressionnant si le contenu de la boîte n'est pas entamé ; modeste sans quoi.

Êtes-vous Nyarlathotep ?

Il ne l'admettra pas ouvertement, même si la question lui est posée sans détour. Il dira simplement qu'il a de nombreux noms et de nombreuses identités puisque son rôle l'oblige à voyager dans de nombreux mondes, lieux et époques.

Pouvez-vous me ramener sur Terre ?

Si le rêveur réussit un test de Chance, il verra le rire étouffé de son interlocuteur. Oui, répond-il, il peut ramener le rêveur sur Terre, mais c'est un long voyage. Il tend la main. Ceux qui la prennent sont condamnés à coup sûr (voir « Le voyage », ci-dessous). Ceux qui refusent remarquent le déplaisir s'afficher sur le visage d'ébène de leur interlocuteur. « Peu m'importe », dit-il pourtant en haussant les épaules.

Le voyage

Si le rêveur est assez stupide pour accepter l'offre du Pharaon noir de le ramener sur Terre, il sera escorté jusqu'à la balustrade et poussé sur le dos d'un shantak (perte de 1/1D8 points de Santé mentale). Le shantak s'élève dans le ciel à une vitesse incroyable. Le monde disparaît en dessous, perdu dans l'obscurité sans fin de l'espace. Malgré tout, le rêveur continue de pouvoir respirer. Un second shantak vole à ses côtés et, sur son dos, le Pharaon noir ne cache pas sa joie.

« Le prix d'un tel voyage est élevé, mon ami, et tu es bien courageux. Nous trouverons la Terre, mais nous devons d'abord nous rendre à la cour et rendre hommage à mon seigneur, le sultan des démons, et à son entourage. Ensuite, en route pour la Terre ! Si tu es encore capable de la nommer ton foyer. »

Le shantak semble accélérer encore et traverse les galaxies, s'enfonçant sans cesse plus profondément dans l'espace, jusqu'à ce que le rêveur ne voie qu'une ligne ininterrompue de blanc qui semble couper l'univers en deux. Au centre de cette bande blanche, une ligne de flammes rouges semble danser, comme s'il s'agissait d'un million de soleils.

Le seul moyen de s'échapper à ce stade-ci, si le rêveur peut y voir une échappatoire, c'est de sauter dans le vide. Si un rêveur s'y essaie, il devra faire un test de Chance. Sur un résultat compris entre 01 et 10, le rêveur se réveille subitement dans les Contrées du Rêve, à l'endroit où il a pris la bywandine. Il respire de manière saccadée, mais va parfaitement bien. La dernière image dont il se rappelle est celle du rictus sur le visage du Pharaon noir à dos de shantak. Puis, plus rien.

Un rêveur qui échoue au test de Chance tombe dans le vide, dont il ne reviendra jamais.

Un rêveur qui demeure à dos de shantak arrive rapidement à la cour d'Azathoth, le Sultan des démons, une masse bouillonnante d'énergie au centre de l'univers, autour duquel tout tourne. Des êtres terrifiants d'une taille inconcevable dansent autour de lui, leurs centaines de membres tourbillonnent et jouent une musique funèbre grâce à des instruments inconnus. La musique, le mouvement, la réalité sans fin, essentielle et fondamentale, de la situation sont absolument terrifiants. Le rêveur perd 1D10/1D100 points de Santé mentale.

> *Ces voyages comportaient d'incalculables dangers ; sans compter l'ultime péril aux hurlements innommables qui réside en dehors de l'univers organisé, là où les rêves n'abordent pas, le dernier fléau amorphe du chaos le plus profond, qui éructe et blasphème au centre de l'infini : le sultan des démons, Azathoth l'illimité, dont aucune bouche n'ose prononcer le nom, et qui claque avidement des mâchoires dans d'inconcevables salles où règnent les ténèbres, au-delà du temps, au milieu du battement étouffé de tambours et des plaintes monocordes de flûtes démoniaques. Sur ce rythme et ces sifflements exécrables, dansent, maladroits et absurdes, les gigantesques Dieux Ultimes, les Autres Dieux aveugles, muets et insensés, dont l'âme et le messager ne sont autres que Nyarlathotep, le Chaos rampant.*
>
> H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Se réveiller

Le réveil est soudain. Ceux qui refusent la proposition du Pharaon noir ou qui ont encore de la Santé mentale après avoir rencontré Azathoth se réveillent subitement dans les Contrées du Rêve, à l'endroit où ils ont ingéré la bywandine. Ceux qui sautent dans

Les pièces du royaume

Les rêveurs aiment-ils savoir combien d'argent ils ont dépensé et quel type de pièces ils utilisent ? Voici quelques lignes directrices.

Une *pièce de cuivre* permet à un rêveur de vivre pauvrement pendant une journée sans avoir besoin de travailler.

Une *pièce d'argent* permet à un rêveur de vivre pauvrement pendant un mois, de façon modeste pendant une semaine ou aisée pendant une journée sans avoir besoin de travailler.

Une *pièce d'or* permet à un rêveur de vivre pauvrement pendant deux ans, de façon modeste pendant six mois, aisée pendant un mois ou riche pendant une semaine sans avoir besoin de travailler. Un trésor impressionnant peut se vendre contre une pièce d'or.

Rêver d'être riche

Les rêveurs peuvent tenter de changer leur mode de vie grâce au Rêve dirigé (voir p. 14). Améliorer leur train de vie d'un niveau pendant un mois leur coûte +1 encoche et nécessite de réussir un test ordinaire de Pouvoir. S'ils veulent améliorer leur train de vie de deux niveaux pendant un mois ou d'un niveau en permanence, il leur en coûte +5 encoches et cela nécessite de réussir un test majeur de Pouvoir.



le vide ou qui sombrent dans la folie après avoir rencontré Azathoth ont disparu et ne reviendront jamais. Il ne reste d'eux que leurs vêtements.

Chez Ballud, magasin général

Situé non loin de la place de la ville, près des quais, Chez Ballud est un magasin bien connu. Autrefois, il était composé de quelques maisons et de petits bâtiments. Maintenant, c'est un quartier entier de la ville qui contient deux grands bâtiments et des sections divisées, chacune comprenant un type bien particulier de marchandises : bétail, plantes, biens commerciaux, etc. Le quartier est entouré par sa propre enceinte.

La propriétaire, Ballud, est une petite femme, connue comme une commerçante riche mais honnête. Il est possible de s'approvisionner en n'importe quoi auprès de Ballud ou de sa vingtaine d'employés. L'endroit est très couru du lever au coucher du Soleil, les acheteurs tentant d'échanger des biens récemment débarqués ou de refaire leurs provisions.

Le magasin est le plus important centre de commerce en dehors du bazar rouge et il est quasiment perçu comme un rival du bazar. Une trêve fragile existe, que Ballud achète en payant des taxes importantes et en bénéficiant d'une troupe de gardes municipaux qui surveille les transactions. Cependant, chaque mois, de nombreuses voix s'élèvent pour demander la fermeture du magasin.

Ballud rend parfois service à ceux qui pourraient lui renvoyer l'ascenseur par la suite. Dès qu'elle apprend que les rêveurs sont arrivés sur une galère noire, elle les harcèle pour savoir où ils l'ont eue, ce qu'ils y ont trouvé, s'ils seraient prêts à la vendre, etc.

Ballud est une ennemie redoutable : elle garde rancune longtemps et férocement. Si les rêveurs manquent à l'un de leurs engagements envers elle, elle contacte Emen-Tha, qui est connu pour s'associer aux étrangers enturbannés. Elle lui rapporte tout ce qu'elle sait sur les rêveurs et pourrait même aider à leur tendre un piège.

Ballud est une petite femme, de constitution frêle, au point qu'il semble qu'elle n'a jamais travaillé de sa vie. Ses cheveux blancs sont ramenés en arrière en des tresses complexes maintenues par une broche élégante, souvent en forme de poisson. Ses vêtements ne suivent pas la mode de Lhosk. Elle porte plutôt les tenues des ouvriers : un pantalon court qui s'arrête aux genoux et une épaisse chemise en coton. Ses yeux brillent d'intelligence.

Elle est née à Trei, l'une des nombreuses villes commerçantes qui s'étendent sur les rives de la Mer cérénarienne. Elle est rapidement venue s'installer dans la grande ville. Son talent avec les chiffres et le fait qu'elle sache écrire (son grand-père, scribe, lui a appris) lui ont permis de décrocher un emploi sur les quais. Par la suite, son ascension a été une simple question de temps.

Trente ans plus tard, elle possède la plus grande surface commerciale de Lhosk, au point que son établissement est en compétition directe avec le bazar rouge, bien que la relation entre les deux soit plus complexe que cela.

Ballud est connue pour être directe en affaires, son attitude aimable et son caractère de cochon dès qu'elle se fait duper sur une question d'argent.

Ballud cherche à en apprendre le plus possible sur les rêveurs, ces étrangers arrivés à bord d'une galère noire (si c'est bien le cas), cherchant à percer les mystères des galères ou marchander avec leur équipage. Elle reconnaît qu'une galère est bien au-delà de ses moyens et préfère négocier des gemmes de sang, des armes, du keim ou tout autre objet « venu d'ailleurs ».

Si les rêveurs commettent l'erreur de la léser d'une quelconque manière, ils découvriront qu'elle est une ennemie rancunière, intelligente et pleine de ressource. Elle fera de son mieux pour qu'ils demeurent bloqués à jamais dans le port de Lhosk.

S'équiper chez Ballud

Ballud vend toutes les armes, armures et équipements de voyage nécessaires. Si les rêveurs sont arrivés sur une galère noire, Ballud s'occupera d'eux en personne. Elle tente de leur vendre, au prix fort, les meilleurs articles en échange de trésors provenant de la galère noire.

Des rêveurs malins qui réussiraient un test commun d'Estimation ou de Chance pourraient obtenir tout ce dont ils ont besoin en échange d'une des lances des hommes de Leng ou des cartes des bêtes lunaires (un trésor impressionnant permet d'équiper le groupe entier, ou un trésor modeste pour un seul rêveur, voir p. 79).

Ballud de Trei

Toujours prête à négocier, ou à vous haïr en cas de désaccord, 50 ans

FOR	45
CON	20
TAI	45
DEX	50
APP	50
INT	85
POU	75
ÉDU	95

Points de vie : 7
Impact : 0
Santé mentale : 85

Combat
Rien d'utile

Compétences

Arts & métiers (art)	25 %
Baratin	42 %
Comptabilité	71 %
Discrétion	33 %
Droit	20 %
Estimation	93 %
Persuasion	45 %
Trouver Objet Caché	51 %
Langues : talunen (langue maternelle)	95 %
anglais	44 %

Les cartes

Des rêveurs malins pourraient vouloir acheter une carte afin de planifier la suite de leur voyage au travers des Contrées du Rêve. Ballud est connue pour en posséder de nombreuses. Dans l'un des entrepôts se trouve une salle poussiéreuse qui contient des livres de bord, cartes, parchemins et bien d'autres choses encore.

Ballud s'occupe personnellement de l'achat et de la vente de ces cartes, puisque la plupart ont des centaines d'années et sont d'une valeur inestimable. Elle affirme que l'une des cartes est particulièrement intéressante pour les rêveurs puisqu'elle montre les issues vers le monde éveillé. Si les rêveurs cherchent cette carte sans l'aide de Ballud, ils devront réussir un test commun de Chance pour la trouver.

Pour acheter cette carte, ils devront réussir un test d'Estimation. En cas d'échec, la valeur de la carte est établie à un trésor exceptionnel. Les rubis de sang des satyres sont souvent associés aux galères noires. Ballud en veut un. Si le test d'Estimation réussit, Ballud se séparera de la carte contre trois trésors impressionnants (voir p. 79).

Se loger et se nourrir

Il existe bien des « foyers hospitaliers » à Lhosk. Le plus important, le Chas de l'aiguille, peut facilement accueillir plus de cinquante personnes. Le plus petit, l'Oreille de la truie, ne peut pas accueillir plus de trois personnes à la fois.

D'autres auberges accueillent les acteurs, musiciens et artistes et toutes engagent du personnel qui va et vient, en payant son séjour contre des représentations.

De nombreux habitants de Lhosk arrondissent également leurs fins de mois en louant des chambres aux voyageurs. Ce service inclut généralement un repas par jour et une présentation de la ville. Par contre, les habitants sont extrêmement sélectifs. À Lhosk, les gens protègent leur vie privée et n'aiment pas les intrusions. Il est possible de trouver une liste des chambres disponibles dans la tour du conseil, au bazar rouge.

Le Chas de l'aiguille

Le Chas de l'aiguille est la principale pension du port. Elle se trouve sur le quai et occupe un grand bâtiment haut de trois étages, construit avec du ciment bon marché, des colombages et beaucoup d'amour, abritant plus de quatre-vingts chambres. Il est évident que le bâtiment a déjà vécu et il ne tient plus très droit, tout comme les marins saouls qui l'habitent. Les portes sont inégales, le toit s'effondre par endroits, les fenêtres ont un angle étrange, mais, en règle générale, le sentiment que l'on ressent est celui d'une maison bien entretenue. Les nombreuses personnes qui y restent l'aiment autant que si c'était leur propre maison.

Le propriétaire se nomme Bestul, que tout le monde appelle Bestul l'Aveugle : la moitié supérieure de son visage est recouverte d'un linge (jusqu'au nez) afin de cacher les brûlures terribles qui lui ont coûté la vue voilà bien longtemps, lors d'un incendie à bord d'un navire.

L'histoire est bien connue : Bestul est arrivé au port, blessé, mais avec l'aide de quelqu'un, il a construit le bâtiment qui allait devenir le Chas de l'aiguille. Il l'a acheté avec une gemme de sang unique et énorme.

Bestul a toujours été vieux, d'aussi loin que tout le monde s'en souvienne. Ses cousins, tantes, oncles et leurs enfants vivent au sous-sol du Chas de l'aiguille et y travaillent.

Bestul a une connaissance encyclopédique des voix. Si quelqu'un le trompe lors du paiement, il a une connaissance tout aussi encyclopédique des voleurs. C'est un homme dur et rancunier, mais il a toujours de la sympathie pour ceux qui arrivent au port sans le sou. Il est connu pour leur donner de la soupe et les écouter attentivement.

La famille Tha est bien connue de Bestul et un mot de leur part suffit pour assurer une place permanente, sans aucune question en retour, au Chas de l'aiguille.

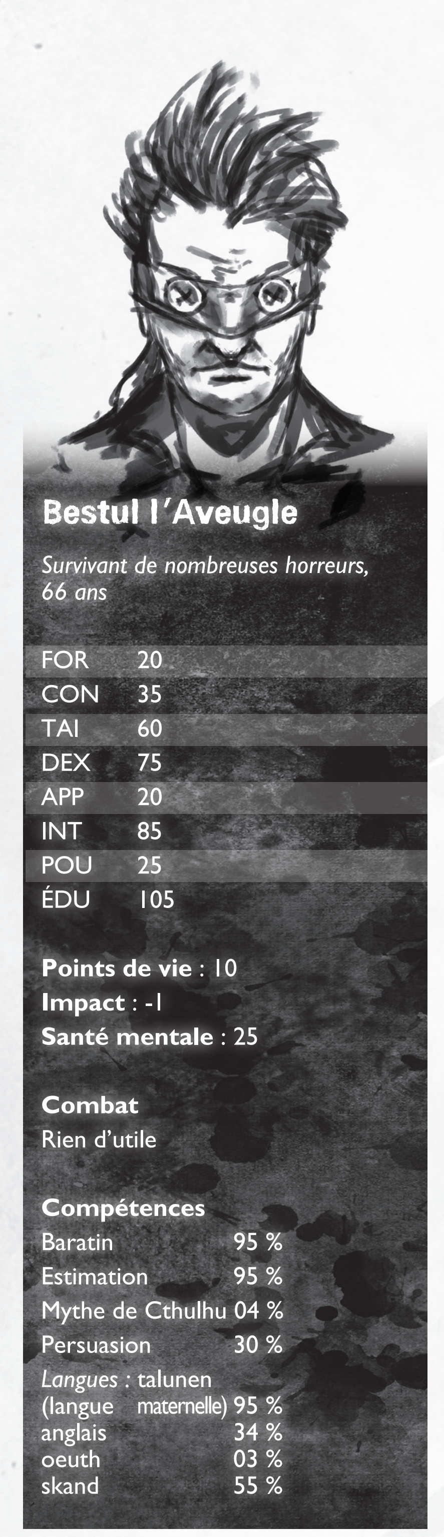
Bestul est un vieil homme frêle aux courts cheveux blancs. Un linge couvre la difformité qui occupe le haut de son visage. Le linge cache une série de brûlures au troisième degré, guéries depuis longtemps. Ses yeux ravagés sont totalement aveugles.

Bestul est né à Céléphaïs et a été longtemps marin avant que sa chance ne tourne, devant affronter les terribles hommes de Leng. Ce qui lui est arrivé est un secret qu'il n'a encore jamais révélé.

Le secret de Bestul

Bestul, tout comme les rêveurs, a fui les hommes de Leng. Son navire, la *Rose sauvage*, a été attaqué en pleine nuit, après son départ de Céléphaïs, par une galère noire. Alors que les hommes de Leng abordaient le navire avec leurs armes magiques, l'équipage a été submergé. Rusé et désespéré, Bestul a ouvert les tonneaux d'alcool fort et les a fait rouler sur les ponts des deux navires avant d'y mettre le feu en jetant une lanterne.

Bestul s'est alors élancé sur la galère noire avec son épée, mais il a été assommé par une poutre en feu. Gravement brûlé et aveugle, il est tombé, inconscient, dans la cale de la galère noire. Lorsqu'il s'est réveillé, il était seul parmi les rameurs de la galère noire,



Bestul l'Aveugle

Survivant de nombreuses horreurs, 66 ans

FOR	20
CON	35
TAI	60
DEX	75
APP	20
INT	85
POU	25
ÉDU	105

Points de vie : 10
Impact : -1
Santé mentale : 25

Combat
Rien d'utile

Compétences

Baratin	95 %
Estimation	95 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Persuasion	30 %
Langues : talunen (langue maternelle)	95 %
anglais	34 %
oeuth	03 %
skand	55 %

qui n'avait pas été endommagée. Les hommes de Leng et l'équipage étaient tous morts et la *Rose sauvage* avait coulé. Aveugle et terrifié, Bestul a passé deux semaines à explorer son nouveau navire et à tenter de trouver un port.
C'est la chance qui l'a mené sur les rivages au sud de la Mer cérénarienne, non loin d'Ilek-Vad. La galère noire s'est échouée sur la plage sans dommages ni chavirer. Bestul s'est alors retrouvé sur la rive déserte, en pleine nature. Cependant, après des semaines à naviguer sur la galère noire, il avait repris ses esprits et avait découvert les armes, les cartes et la magie des bêtes lunaires. Il avait aussi trouvé deux gemmes d'une grande taille, la substance horrible qui servait de nourriture aux hommes de Leng et de l'eau douce.
Une fois de plus, la chance lui a souri. Bestul a trouvé un étranger sur la plage, un voyageur venu de l'Ouest lointain, un homme grand et mince, bronzé, aux yeux blancs nommé Tal.

La Marque d'Ados

Il s'agit d'un collier en cuivre, petit et gracieux. La chaîne n'a aucun maillon, même si ses mouvements donnent l'impression contraire. Un seul et unique pendentif y est attaché, si petit qu'il est difficile à voir. Ceux qui se concentrent dessus sont fascinés et perdent plusieurs minutes à tenter de percevoir les motifs subtils qui s'y trouvent (perte de 0/1 point de Santé mentale).

Si elle est utilisée pour méditer, la Marque permet à son porteur d'entrer facilement en transe. Elle aide aussi à lancer des sorts en accordant 1D20 points de magie supplémentaires, une fois par semaine, si un test extrême de Pouvoir est réussi.

Si elle se trouve en présence de quelque chose de maléfique (il appartient au gardien de décider de ce qui l'est), la Marque vibre autour du cou du porteur, tremblant de plus en plus fort quand la chose maléfique approche, mais elle ne semble jamais peser plus lourd. Les créatures maléfiques qui font face à la Marque doivent réussir un test extrême de Pouvoir, sous peine de devoir se couvrir les yeux et perdre un round d'action. La Marque n'a d'autre effet que celui-là.

Celui-ci ne demandait qu'à aider. Les deux sont devenus amis et, avec l'aide de Tal, Bestul a pu éviter les hommes de Leng qui voulaient le capturer. Tal a encouragé Bestul à se départir des trésors trouvés sur la galère noire, avant d'être corrompu à son tour. Mais Bestul, jugeant que c'était là sa seule compensation après un événement qui l'avait dévasté, a refusé de le faire. Tal, sagement, n'a pas insisté. Longtemps, Tal et Bestul ont voyagé dans les Contrées du Rêve, et Tal a enseigné à Bestul les secrets de la paix et du bonheur de son pays natal.
En temps et en heure, les trésors volés sur la galère noire ont permis aux hommes de Leng de retrouver Bestul et Tal est mort à Céléphaïs en le protégeant. Bestul s'est alors débarrassé de tous les objets qu'il avait récupérés. Ce faisant, il a découvert la paix et le bonheur, tel que Tal le lui avait dit. À Lhosk, il a acheté le Chas de l'aiguille (et bien d'autres choses encore) avec sa dernière possession : une gemme de sang difforme mais énorme.
Les rêveurs qui racontent la véritable histoire de leur fuite de Sarkomand trouveront un allié en Bestul. Il a de nombreux contacts à Lhosk et siège parfois au conseil. Il connaît et déteste Emen-Tha et il s'inquiète du sort de Maras-Tha. Il est parfaitement conscient que les hommes de Leng vivent au Temple d'Ébène et il sait qu'Emen-Tha est leur agent. Si les rêveurs réussissent un test de Chance commun, Bestul leur racontera son histoire et leur donnera un objet qui lui avait été donné par Tal : la Marque d'Ados.

Les hommes de Leng à Lhosk

Depuis leur entente secrète avec Emen-Tha et la construction de leur temple, les étranges hommes qui pilotent les galères noires sont beaucoup plus présents à Lhosk. Dans n'importe quelle rue passante, il y a de fortes chances d'en apercevoir au moins un. Les habitants de Lhosk sont mal à l'aise mais tentent de les ignorer.
Autrefois, les marins noirs (comme les surnomment les habitants de Lhosk) étaient rares et hésitaient à se déplacer en ville de plein jour mais, à présent, ils se montrent en toute impunité et occupent même une enclave dans le quartier religieux qui entoure leur Temple d'Ébène.

Ils paient rubis sur l'ongle et leurs transactions semblent se limiter à des sommes changeant de main, mais les habitants de Lhosk ne pensent rien de bon à leur sujet.
Dès que les rêveurs arrivent à Lhosk dans une galère noire ou que leur présence arrive aux oreilles d'Emen-Tha, ils deviennent la cible des hommes de Leng.
Les rêveurs feraient mieux d'éviter les hommes de Leng, mais les joueurs font parfois des actes incongrus et cette section tente de les prévoir. Par exemple, les rêveurs pourraient approcher les hommes de Leng en pleine rue pour leur parler ou, pire encore, se rendre au Temple d'Ébène et toquer à la porte.
Des rêveurs malins pourraient, eux, vouloir porter un coup sévère aux hommes de Leng et révéler à la ville leur véritable nature.

Aller parler aux hommes de Leng

Des rêveurs qui approcheraient les hommes de Leng dans la rue feront face à une haine absolue. Les hommes de Leng hurlent des ordres dans leur langue (ceux qui parlent l'oeuth comprendront qu'ils leur demandent de reculer) et ils s'agitent de plus en plus avant de battre en retraite. En pleine rue, dans la journée, ils ne prendront pas le risque d'attaquer, à moins de devoir se défendre.

Aller au Temple

Les rêveurs assez stupides pour se rendre au Temple d'Ébène en plein jour devront réussir un test commun de Chance. En cas de succès, un grand homme saoul leur lance « Les amis ! » et les prend par les épaules pour tenter de les détourner de leur destination. Ceux qui se débattent provoqueront une bagarre qui ne causera aucun dommage. L'homme évite gaiement tous les coups et parvient même à désarmer ceux qui voudraient sortir une arme. Les rêveurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché remarquent un œil stylisé tatoué à l'intérieur du poignet de l'homme.
Ceux qui s'éloignent avec lui l'entendront chuchoter des avertissements d'une voix sobre au milieu des vers d'une chanson à boire criée à pleins poumons. Une fois que le groupe est suffisamment loin, il avertit les rêveurs que le temple n'est pas un endroit pour les humains. Il refuse de s'identifier. Après avoir touché son front de son poignet, il se perd dans la foule.
Si les rêveurs se rendent tout de même au temple, voir « Le Temple d'Ébène », p. 87.

Révéler l'identité des hommes de Leng

L'option la plus intéressante pourrait être la plus difficile à réaliser pour les rêveurs : exposer les secrets des hommes de Leng. Ceux-ci commercent à Lhosk uniquement parce que leur déguisement leur permet de le faire. Tous les habitants de Lhosk (à l'exception des rares participants à cette mascarade) pensent que les hommes de Leng sont des hommes étranges venus d'une terre lointaine et non des satyres inhumains qui vénèrent Nyarlathotep. Les occupants du Temple d'Ébène et des galères noires font tout pour préserver leur secret. Sans cela, leurs plans s'écroulent.

Capturer un satyre

Capturer un homme de Leng isolé est difficile puisqu'ils se déplacent presque toujours en groupe d'au moins trois. Les rêveurs doivent suivre les hommes de Leng pendant 1D8 heures et réussir deux tests communs de Chance avant que l'un des hommes de Leng se sépare du groupe. Après chaque heure, faites un test de Trouver Objet Caché pour les hommes de Leng (35 %) afin de savoir s'ils ont repéré les rêveurs, à moins que tous les rêveurs ne réussissent un test de Discrétion. Si les rêveurs sont repérés, les hommes de Leng battent à nouveau en retraite.
L'attaque contre l'homme de Leng doit être soigneusement préparée. Au premier signe de conflit, un homme de Leng encore conscient lancera un cri inhumain et 1D3 + 1 hommes de Leng arriveront en renforts. Si les rêveurs ne fuient pas, les satyres engageront le combat en pleine rue.
Un coup qui fait passer un homme de Leng sous le seuil des deux points de vie le rend inconscient. De plus, toute attaque qui cherche spécifiquement à faire taire la cible (test majeur sur la compétence d'attaque) l'empêche effectivement d'appeler à l'aide.
Un homme de Leng capturé sera un fardeau pour les rêveurs. S'ils n'ont pas de carriole, le porter les obligera à effectuer un test opposé de Force contre la Taille du captif. Les rêveurs doivent réussir un test commun de Chance par tranche de cinq minutes où ils transportent un homme de Leng inconscient ou ligoté. En cas d'échec, ils croisent 1D6 + 1 gardes municipaux qui exigent de savoir ce qui se passe. Les gardes insisteront pour que le prisonnier soit relâché, à moins que les rêveurs ne réussissent un test de Baratin pour convaincre les gardes de les écouter plus un test de Persuasion pour leur démontrer le bien-fondé de leurs actions. Si les rêveurs dévoilent la vérité sur le satyre, voir « Révéler l'identité des hommes de Leng à la garde », ci-dessous.

Brûler un satyre

C'est l'une des méthodes les plus simples pour révéler les horreurs qui se cachent sous les robes des hommes de Leng. Il suffit d'envoyer une lanterne, une lampe ou une torche sur l'un des satyres en réussissant un test de Lancer.
En cas de succès, la créature s'enflamme et s'agite de peur et de douleur, perdant 1D8 points de vie par tour, jusqu'à ce qu'elle meure ou que le feu soit éteint. Si la créature meurt brûlée, les rêveurs doivent faire un test commun de Chance. En cas d'échec, la créature est à ce point calcinée que ses difformités ne sont plus visibles. Sinon, les proportions de son corps demeurent clairement apparentes et inhumaines. Les hommes de Leng ne tenteront pas de récupérer le cadavre.
Les satyres qui sont simplement blessés de cette manière seront vidés de toute leur énergie, incapables d'agir ou de réagir et ils pourront être exhibés dans toute la ville pendant qu'ils sifflent des insultes dans leur langue étrange. Si les rêveurs demeurent dans la rue, ils doivent faire un test de Chance commun toutes les dix minutes. En cas de succès, un groupe de 1D6 + 1 gardes de la ville demandent à les interroger. En cas d'échec, un groupe de 1D8 + 1 hommes de Leng arrivent, prêts à se battre pour libérer leur compatriote ou à suivre les rêveurs pendant que l'un d'eux cherche 1D8 + 1 hommes de Leng supplémentaires.

La garde ou le public ?

Des hommes de Leng capturés ou leurs cadavres seront d'une grande valeur à Lhosk. Si les rêveurs ont un cadavre en leur possession, les hommes de Leng tenteront de retourner la situation à leur avantage par le biais de la politique (grâce à Emen-Tha). Si le groupe entre en possession d'un satyre vivant, les hommes de Leng les pourchassent et les attaquent, tel que décrit plus tôt.
Les rêveurs peuvent révéler les satyres à la garde ou au public. Les deux options représentent des risques différents.

Révéler l'identité des hommes de Leng à la garde

Les rêveurs qui amènent un satyre (ou sa dépouille) à la garde doivent faire un test commun de Chance. Ceux qui échouent se trouvent face à face à un garde loyal à Emen-Tha. Réussir un test d'Intelligence ou de Psychologie permet au rêveur de réaliser le changement d'attitude du garde. À moins que les rêveurs ne battent rapidement en retraite, le garde rassemble 1D10 autres gardes loyaux à Emen-Tha.
Si les rêveurs réussissent le test commun de Chance, ils rencontrent un garde qui n'est pas à la solde d'Emen-Tha et qui est décrit ici.
Tulare-Mas est un homme grand et bien bâti, aux sourcils épais, aux cheveux roux et au nez visiblement cassé plus d'une fois. Il lui manque plusieurs dents, un élément facile à repérer puisqu'il sourit tout le temps. Les cicatrices sur ses mains et sur le reste de son corps montrent qu'il a souvent combattu et qu'il sait se défendre face à une épée. Malgré tout, il parvient à sembler amical et ses yeux montrent qu'il se préoccupe des autres.
Tulare-Mas est le fils de Yavan-Mas, une marchande de poissons qui œuvrait autrefois sur le bazar rouge. Tulare a grandi sur les quais et, à son seizième anniversaire, il était déjà connu comme un voyou qui avait une belle carrière criminelle devant lui. Sans Kamas-Tha, sa carrière criminelle aurait pu être prolifique. Mais, amené devant le conseil pour un vol quelconque, Tulare a été réprimandé par Kamas-Tha - une véritable humiliation. Finalement, sa mère, Yavan, a été appelée devant le conseil et Tulare a été humilié une seconde fois quand sa mère s'est mise à pleurer. Kamas a terminé son discours en disant que les gens comme Tulare étaient un poids pour la société et qu'ils se nourrissaient du revenu de braves gens comme sa mère.
Tulare a juré de ne plus jamais décevoir sa mère. Peu après, il s'est engagé dans la garde et a rapidement progressé dans les rangs. Aujourd'hui, il est capitaine et responsable des quais. Ceux qui connaissent le quartier savent qu'il faut se tenir à carreau : sur les quais, Tulare-Mas est le maître incontesté.
Tulare-Mas est certain que Kamas-Tha a été éliminé par son frère, Emen-Tha. Il soupçonne les activités illégales d'Emen-Tha à Lhosk et il respecte Kamas-Tha, l'homme qui a changé sa vie. Il n'a aucune preuve pour l'instant, mais il amasse des informations sur les liens entre Emen-Tha et les hommes étranges qui arrivent sur les galères noires.

Révéler l'identité des hommes de Leng au public

Montrer le corps d'un homme de Leng décédé ou blessé au public de Lhosk est dangereux. Il y a déjà une grande méfiance envers les hommes étranges qui arrivent sur les galères noires et rares sont ceux qui ignorent



Tulare-Mas

Garde municipal honorable et intelligent, 34 ans

FOR	75
CON	75
TAI	85
DEX	60
APP	60
INT	90
POU	50
ÉDU	45

Points de vie : 16
Impact : +1 D4
Santé mentale : 50

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (sabres) : 41 %, 1D8 + 1 + impact
Combat rapproché (couteaux) : 55 %, 1D4 + 2 + impact

Compétences
Baratin 62 %
Droit 55 %
Équitation 44 %
Estimation 81 %
Mythe de Cthulhu 06 %
Nager 50 %
Navigation 30 %
Persuasion 71 %
Trouver Objet Caché 40 %
Langues : talunen (langue maternelle) 90 %
anglais 75 %
cum'teha 20 %
pross 33 %
skand 40 %

qu'Emen-Tha s'est allié avec eux (et qu'une telle alliance a rendu possible la construction de leur temple dans le quartier religieux maintenant insalubre).

Révéler la nature inhumaine des hommes de Leng au public provoque des émeutes, qui tueront des centaines, voire des milliers, de gens dans des incendies ou lors de batailles contre la garde. Le gardien devrait avertir les rêveurs que les tensions en ville pourraient faire en sorte que leur idée provoque un carnage.

Une fois que les émeutes auront commencé, la ville sera ravagée lors d'une révolte généralisée qu'il faudra 1D6 + 2 jours pour maîtriser. Durant ce temps, des groupes d'émeutiers errent dans les rues, ainsi que des unités de gardes qui attaquent tous les badauds suspectés de pillage.

Tout débute par un groupe en colère qui entoure les rêveurs et l'homme de Leng au moment où la nature de celui-ci est révélée. Des cris s'élèvent, puis les combats commencent. Tout d'abord, la foule s'en prend aux gardes qui viennent tenter de remettre de l'ordre, mais les combats se poursuivent ensuite au sein de la foule. Si l'homme de Leng était vivant, il est rapidement tué par la foule qui pousse les rêveurs et se saisit de la bête pour la molester et la brûler. En quelques minutes, la créature est morte et son cadavre devient un trophée, porté par trois hommes et exhibé dans les rues. Tout le monde crie : « Les marins des galères noires sont des monstres ! » Si les rêveurs présentent le corps de l'homme de Leng, la foule s'en empare et l'exhibe dans les rues en criant : « Emen-Tha sert les monstres ! ».

Des rêveurs assez stupides pour tenter de s'interposer entre la foule et la bête seront rapidement pris pour cibles. Chaque tour de confrontation provoque la perte de 1D4 - 1 points de vie en cas de réussite d'un test de Chance ou la perte de 1D8 + 1 points de vie en cas d'échec. Il est inutile de tenter de rendre les coups dans la mesure où des dizaines de personnes les attaquent. Il est impossible de se protéger, à moins de réussir à s'extirper de la mêlée. Ceux qui veulent s'enfuir le feront facilement puisqu'ils ne sont pas la cible de la haine de la foule.

La violence se propage et, rapidement, des incendies éclatent, le pillage commence et le désordre s'installe. Les rêveurs qui errent dans les rues peuvent voir les corps battus et brûlés des hommes de Leng trouvés dans la rue et tués par la foule. Les passants portent des armes rudimentaires et des objets volés. Les gardes municipaux attaquent toute personne errant dans les rues. Les bâtiments sont réduits en cendres. Une heure après la révélation de l'identité des hommes de Leng, la ville est submergée par la folie.

Un important groupe de gardes municipaux, loyaux à Emen-Tha, protège les avoirs de celui-ci et laisse la ville brûler tandis que d'autres personnages clés, comme Bestul et Ballud, rassemblent leurs partisans pour résister



aux assauts de la foule. Ces zones sont impénétrables puisque des hommes bien armés utilisent leurs arcs et leurs lances pour tuer tous ceux qui approcheraient à moins de dix mètres. Ceux qui osent s'approcher perdent 1D10 + 2 points de vie.
Les pires conflits ont lieu autour du Temple d'Ébène. Cernés de toutes parts par des centaines d'habitants enragés, les hommes de Leng tentent de les repousser et de protéger leur temple. Quelques satyres peureux tentent d'utiliser les tunnels pour s'échapper, mais ils découvrent rapidement que la ville est devenue impraticable pour ceux de leur espèce : ils sont tués par la foule alors qu'ils tentent de rejoindre les galères noires.
Au matin du deuxième jour, le temple est incendié. Alors que le feu progresse, la fumée envahit le temple et les tunnels avant de ressortir par une centaine d'entrées cachées à travers tout le quartier, ce qui permet aux habitants de prendre conscience de l'existence des tunnels. Des satyres isolés, pris entre la fumée et les flammes, sortent et sont abattus par des lances, des pierres ou des flèches. Rapidement, une pile de corps difformes grossit devant le temple.
Au soir du deuxième jour, le Temple d'Ébène n'est plus qu'une ruine fumante désertée. Tous les hommes de Leng ont été tués, la statue de Nyarlathotep a été renversée et les objets sacrés ont été détruits.
Bien que les habitants de Lhosk refusent d'aborder les galères noires en raison des superstitions locales, ils tirent à l'arc sur tous ceux qui se montreraient sur le pont, puis décident de mettre le feu aux navires avant de détacher les amarres pour qu'ils rejoignent le large avant de couler, jonchés des cadavres de leurs équipages.
Avoir causé tant de morts fait perdre aux rêveurs 1/1D6 points de Santé mentale mais, en quelques actions, ils auront empêché Nyarlathotep de mettre pied à Lhosk.

Trois sortes d'embuscades

Des rêveurs suffisamment malavisés pour sortir la nuit après avoir rencontré les hommes de Leng seront suivis. Ceux-ci sont d'excellents pisteurs et ils sont encore meilleurs de nuit. Ils sont difficiles à repérer (les hommes de Leng doivent rater leur test de Discrétion et les rêveurs réussir un test de Trouver Objet Caché) et peuvent utiliser leur magie pour sauter loin, d'un toit à l'autre par exemple, ou passer au-dessus de murs infranchissables pour des humains.

Les hommes de Leng sont maléfiques et ils feront de leur mieux pour attirer les rêveurs dans une ruelle sombre où ils pourront leur tendre une embuscade, les assommer et les amener au Temple d'Ébène où ils seront sacrifiés (voir «Le Temple d'Ébène», ci-contre pour connaître le destin de ces malheureux rêveurs). Ils n'ont rien contre le fait de prendre des otages, d'utiliser des innocents ou d'attirer leurs victimes par la cupidité, la luxure ou autre chose encore.

Le singe

Un singe surgit d'une ruelle, dérobe un petit objet à un rêveur et retourne dans la ruelle. Ceux qui réussissent un test de Trouver Objet Caché remarquent une fine chaîne argentée autour du cou du singe.
Les rêveurs qui suivent le singe dans la ruelle sont rapidement encerclés par huit hommes de Leng. En utilisant des gourdins, ils tentent d'assommer les rêveurs. Ils les tueront si nécessaire, mais ils feront de leur mieux pour amener au temple un maximum de rêveurs encore en vie.

Le jeune homme

Un jeune homme approche le rêveur qui semble le plus aimable lorsque celui-ci est à l'écart du groupe et le prie de le suivre. Le jeune homme est petit pour son âge et souffre manifestement de malnutrition : il doit être impossible de voir une menace en lui. Le garçon prétend savoir comment rejoindre la Terre et connaître un endroit où le rêveur pourra acheter «le plus puissant des opiums».
Le garçon prend la main du rêveur et le conduit à travers un dédale de rues. Si le rêveur sait où se trouve le Temple d'Ébène, il peut faire un test d'Intelligence pour s'apercevoir qu'il se trouve à proximité. S'il échoue à deux tests d'Intelligence, il ne saisit le subterfuge que lorsque le garçon le conduit dans une cour puis disparaît derrière une porte qu'il verrouille.
Huit hommes de Leng arrivent et encerclent le rêveur. L'un d'eux porte un grand sac. Si possible, ils cherchent à assommer le rêveur sans le tuer. Le rêveur sera ensuite amené à l'intérieur du Temple d'Ébène.

Les hommes de Leng

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	60	45	65	65	60	+1D4	11
2	70	35	55	65	70	+1D4	9
3	45	65	55	65	60	0	12
4	80	25	65	55	50	+1D4	9
5	70	55	55	55	55	+1D4	11
6	65	50	50	50	50	0	10
7	60	60	60	50	40	0	12
8	40	55	60	45	50	0	12
9	30	60	55	45	80	0	11
10	60	60	70	45	55	+1D4	12
11	25	30	70	40	20	0	10
12	45	45	45	30	40	0	9

Compétences communes

Discrétion	35 %
Écouter	35 %
Pister	49 %
Sauter	65 %
Trouver Objet Caché	50 %
Langues : oeuth (langue maternelle)	60 %
anglais	12 %
talunen	30 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (gourdins) : 51 %, 1D4 + impact
Combat rapproché (épées) : 40 %, 1D8 + 1 + impact

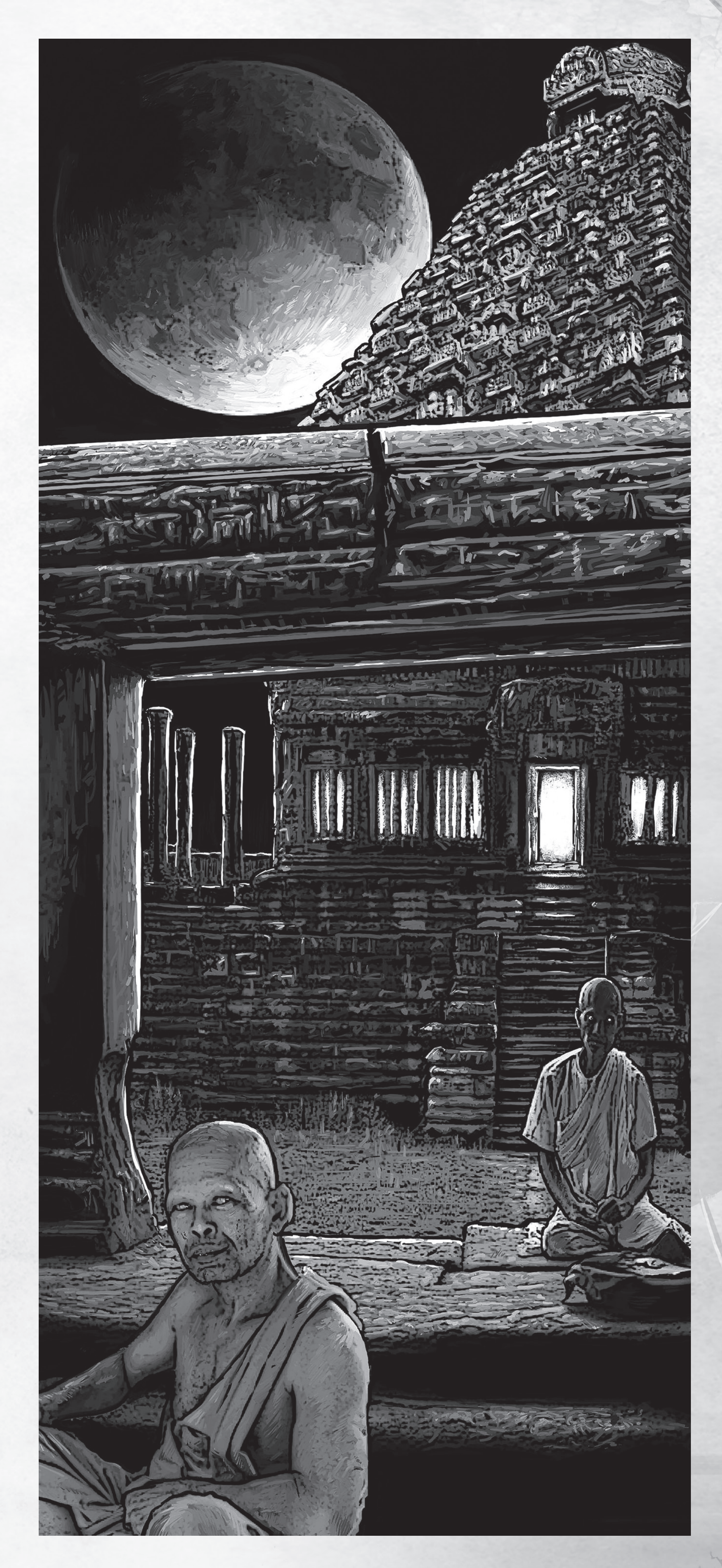
Perte de santé mentale : 0/1D6 - 1

Le bordel

Les rêveurs sont accostés par un groupe de putains des deux sexes venus de l'Éventail impudent, un petit bordel qui se trouve sur les quais. Elles abordent les rêveurs et leur font des avances et des compliments, insistant pour que les rêveurs, qui leur semblent être des marchands accomplis, profitent de leurs services gratuitement, cette fois-ci, pour faire bonne impression.
Les rêveurs assez sots pour entrer à l'Éventail impudent découvriront qu'il s'agit d'un piège puisqu'une douzaine d'hommes de Leng les attendent pour les assommer. Échapper à l'embuscade nécessite de survivre à deux rounds de combat sans être tués ou ligotés.
Ceux qui sont capturés seront ramenés au Temple d'Ébène.

Le Temple d'Ébène

Le Temple d'Ébène est une énorme structure qui s'élève, comme une dent, taillée dans une roche noire extraterrestre sans fenêtres, où la seule ouverture est une porte. Il a été érigé après une brève période de construction intense, menée par des travailleurs étrangers, près d'un an avant l'arrivée des rêveurs à Lhosk. Construit par les hommes de Leng avec l'aide d'Emen-Tha, ce temple dédié à Nyarlathotep est évité par tous les habitants de Lhosk. Personne en ville ne sait à qui le temple est dédié, mais des rumeurs diverses circulent. Des odeurs et des sons étranges sont perçus à plusieurs rues de là. Depuis la construction du temple, le quartier autrefois prospère a été déserté et les rues autour sont abandonnées. Le temple, très laid, ressemblant à un bloc, est le seul bâtiment occupé de la rue. Il attire de plus en plus de personnes étranges et les disparitions et meurtres sont en hausse. Les rues autour du temple sont occupées par les criminels, les taudis de drogués et les commerces bondés tenus par les esclavagistes. Les rixes sont choses courantes, tout comme de croiser des personnes inconscientes ou des cadavres. Même la garde semble se tenir à distance du quartier. En fait, cette dernière a été soudoyée par Emen-Tha pour rester à l'écart, afin que les hommes de Leng puissent opérer en toute impunité.
Les habitants de Lhosk se méfient des hommes de Leng et de leurs machinations. En fait, toute personne qui poserait des questions sur les hommes de Leng devrait faire un test de Chance ; en cas d'échec, elle sera dénoncée aux satyres par leurs agents humains.



Ceux qui parviennent à obtenir des informations auprès des habitants de Lhosk apprennent que le temple est simplement appelé le Temple d'Ébène et qu'il est fréquenté uniquement par les étrangers enturbannés aux yeux bridés qui arrivent dans les galères noires. Les hommes de Leng demeurent au temple lorsqu'ils sont en ville et ne sortent que pour faire des affaires, s'occuper de leurs navires ou mettre leurs plans maléfiques à exécution. Ce n'est que grâce au pouvoir d'Emen-Tha qu'ils ont pu obtenir le permis nécessaire pour construire leur temple. C'est ce même pouvoir qui assure la sécurité du temple en minimisant les incidents et les plaintes du public avant même qu'ils ne soient portés à l'attention du conseil. Maintenant que des pots-de-vin ont assuré que même la garde ne s'aventurerait plus dans le quartier, rares sont les plaintes signalées.
Généralement, les habitants de Lhosk pensent que seuls des étrangers se rendent au temple. Mais si une réussite extrême est obtenue à un test de Persuasion ou de Chance, un témoin rapportera qu'Emen-Tha se rend au temple. En cas de succès ordinaire, il sera tout de même évident que la personne interrogée cache quelque chose. Emen-Tha a été aperçu entrer ou sortir du temple à des heures étranges, toujours entouré de gardes. Grâce à de telles rumeurs, il est soupçonné du meurtre de son frère.

Surveiller le temple

Les rêveurs qui voudraient surveiller le temple doivent être prudents puisque de nombreux voyous qui demeurent encore dans le quartier sont employés par des hommes de Leng. Ils doivent réussir un test commun de Chance par jour passé à surveiller le temple. En cas d'échec, ils ont été repérés par l'un des agents des hommes de Leng. Peu après, 1D8 + 1 satyres arrivent pour leur tendre une embuscade (voir « Trois sortes d'embuscades », p. 86).
Rares sont les personnes qui entrent ou sortent du temple par la seule porte apparente. De temps à autre, généralement de nuit, quelques hommes de Leng entrent en portant des sacs de toile remplis de biens, mais peu sont ceux qui semblent repartir. Si les rêveurs surveillent le temple durant plus d'une journée et qu'ils réussissent un test d'Intelligence, ils réaliseront que personne ne semble jamais sortir.

L'extérieur du temple

Le mur du Temple d'Ébène semble sculpté dans des blocs d'une pierre noire, froide et lumineuse sillonnée de veines d'un minerai gris pâle. La roche n'est pas vraiment identifiable, même en réussissant un test de Sciences (géologie). Les blocs, bien qu'ils semblent flotter et être inégaux, sont agencés de manière tellement intelligente qu'il faut réussir un test de Trouver Objet Caché pour en trouver les jonctions. Le temple semble être formé de blocs issus d'une seule et même pierre, taillés avec soin, transportés puis réassemblés.
Tous les tests pour Grimper le mur se font à la moitié de la compétence. Ceux qui parviennent à atteindre le toit découvriront qu'il n'y a aucun point d'accès, pas même une cheminée. Il est inutile de tenter d'entrer dans le temple par un autre endroit que la porte puisque toute tentative serait nécessairement bruyante et attirerait sans aucun doute l'attention des gardes.

La porte et la salle principale

L'énorme porte en bois est fermée de l'intérieur. La forcer nécessite de réussir un test combiné opposé contre une Force de 300, mais seuls trois rêveurs peuvent unir leurs forces à la fois. Ils pourraient penser à apporter un bélier, mais cela attirerait trop l'attention. La porte ne prendra pas feu. Chaque tentative d'ouvrir ou d'affecter la porte de quelque manière nécessite de réaliser un test commun de Chance. En cas d'échec, 1D10 hommes de Leng arrivent pour voir ce qui se passe. En cas de succès, les tentatives des rêveurs passent inaperçues, pour l'instant.
Si les rêveurs décident de toquer à la porte grâce au heurtoir en cuivre en forme de satyre grimaçant, des hommes de Leng arrivent immédiatement.
Si les rêveurs attirent l'attention des hommes de Leng, un combat s'ensuivra rapidement. Tout comme dans le cas d'une embuscade, la confrontation finira sûrement par la capture des rêveurs.
S'ils écoutent à la porte, les rêveurs devront réussir un test commun de Chance ou d'Écouter. En cas de succès, ils entendent des psalmodies à l'intérieur, ainsi que des cris distants. En cas d'échec, ils n'entendent rien.
Derrière la porte, un couloir est gardé par un petit groupe d'hommes de Leng. Une barre d'acier sert à bloquer la porte ; elle coulisse facilement grâce à la couche impressionnante de graisse puante dont elle est recouverte.
Derrière un rideau en velours rouge sang se trouve la salle principale du temple. Cette énorme pièce circulaire, surmontée d'une voûte, est bâtie autour d'une imposante statue de Nyarlathotep sous sa forme monstrueuse (perte de 0/1 point de Santé mentale). Il n'y a aucun siège dans la pièce, uniquement des positions marquées à même le sol en un schéma étrange qui s'élargit en vagues depuis le centre. Ces positions sont indiquées à l'aide de paires de sabots stylisés sculptées dans le sol à des intervalles constants. Ces positions montrent les endroits où les hommes de Leng doivent se tenir ; ils ne s'assoient pas.
Un rêveur qui approcherait de la statue et qui réussirait un test de Chance ou de Trouver Objet Caché sentira un courant d'air, comme s'il y avait un passage souterrain.

Accéder aux passages souterrains

Il est assez facile de découvrir que la statue couvre un passage souterrain, mais il est bien plus difficile de pouvoir y entrer. La porte est cachée parmi les tentacules qui entourent la statue en bronze de Nyarlathotep.
Ceux qui réussissent un test d'Intelligence peuvent facilement deviner la position approximative de la porte ; une seule partie de la statue semble assez grande pour cacher l'accès à un tunnel. À la base de la statue se trouvent trois trous de la taille d'un doigt. S'ils réussissent un test de Mythe de Cthulhu, les rêveurs réaliseront que l'emplacement des trous correspond à un signe de la main généralement associé au culte de Nyarlathotep. S'ils effectuent le geste et insèrent leurs doigts dans les trous, une porte s'ouvre et révèle un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans le sol. Une odeur nauséabonde émane de l'entrée, celle de déchets et d'autres choses encore.
Si personne ne réussit le test de Mythe de Cthulhu, accordez aux rêveurs un test majeur d'Intelligence pour qu'ils puissent faire correspondre le geste au placement des mains de la statue de Nyarlathotep. Chaque échec entraîne 10 % de chance d'attirer l'attention de 1D10 hommes de Leng, puisque les rêveurs font du bruit.

Les salles sous le temple

L'escalier descend jusqu'à une série de pièces étriquées qui empestent la mort et les immondices. Il n'y a aucune source lumineuse sous le temple (les hommes de Leng sont nyctalopes) et les rêveurs doivent trouver un moyen de s'éclairer s'ils veulent avancer au-delà de l'escalier. Les tunnels se séparent et s'enroulent les uns autour des autres, en un plan qui semble bien trop complexe pour ne pas dépasser du temple. Les tunnels s'ouvrent par-

fois sur des pièces courbes et étroites ; certaines sont pleines de détritus, comme des vêtements en haillons, de la nourriture pourrissante et des os, d'autres sont souillées par ce qui semble être des déjections humaines. D'autres endroits encore sont visiblement en cours de construction et sont jonchés de roches, de pioches et d'outils étranges qui semblent ne pas avoir été conçus pour des mains humaines.

Les hommes de Leng ont creusé des kilomètres de tunnels, certains de plus d'un kilomètre de long, sous le temple et au-delà. Le quartier entier est traversé par les tunnels. Les hommes de Leng passent par là pour quitter le temple, enlever les victimes nécessaires à leurs sacrifices et vaquer à leurs affaires. Les sorties de ces tunnels sont des échelles pourries et grossières en bois qui mènent à des portes dissimulées, dans des impasses ou dans des bâtiments abandonnés.

Il est inutile de donner ici une carte des tunnels sans fin des hommes de Leng. Plutôt que de suivre les déplacements exacts des rêveurs sur une carte, le gardien ferait mieux de décrire leurs découvertes et leurs rencontres au hasard, selon leur chance, leur attention et leur talent. De temps à autre, faites un test pour savoir s'ils rencontrent des hommes de Leng ou pour savoir où ils se trouvent.

Le rythme

Tout d'abord, demandez aux rêveurs s'ils sont lents et prudents ou s'ils se dépêchent malgré le bruit. De toute manière, ils rencontrent quelque chose de nouveau tous les cinquante mètres environ, mais il serait difficile de calculer l'écoulement du temps ou la distance parcourue dans ces catacombes.

S'ils sont prudents, faites un test pour savoir où ils se trouvent et ce qu'ils rencontrent toutes les 2D6 minutes. S'ils rencontrent des hommes de Leng, vous pouvez leur accorder un test commun de Discrétion pour qu'ils se cachent en silence dans un recoin et qu'ils éteignent leur lumière, ce qui leur permettrait de ne pas être repérés.

S'ils se dépêchent, faites un test pour savoir où ils se trouvent et ce qu'ils rencontrent toutes les minutes. S'ils sont poursuivis par des hommes de Leng, ils peuvent faire un test ordinaire de Dextérité pour leur échapper.

Les rencontres

À chaque fois qu'une rencontre est possible, les rêveurs font un test commun de Chance. En cas d'échec, ils font face à 1D4 hommes de Leng dans une salle ou à un croisement. À moins que les rêveurs ne se cachent, les hommes de Leng laissent immédiatement échapper un hurlement d'alarme qui se répercute dans tous les tunnels. À partir de ce moment, les rêveurs seront en fuite. Qu'ils se dépêchent ou qu'ils tentent d'être discrets, ils doivent faire un test commun de Chance toutes les minutes et, en cas d'échec, ils rencontrent un groupe de 1D4 hommes de Leng supplémentaires.

Les hommes de Leng sont les seules rencontres possibles dans les tunnels puisque ce sont les seules créatures des Contrées du Rêve à y vivre.

Les emplacements

À chaque nouvel emplacement, lancez 1D6 pour savoir de quoi il s'agit :

1. Une cellule (mais seulement après que les rêveurs ont trouvé au moins deux des cinq autres emplacements possibles ; sinon, considérez le résultat comme un 2).
2. Une pièce jonchée de détritus et de débris.
3. Une pièce souillée par des déjections humaines.
4. Une pièce encore en construction.
5. Une échelle qui monte vers une sortie cachée dans une impasse ou dans un bâtiment abandonné.
6. Un escalier qui remonte vers le temple.

La fouille

Les rêveurs peuvent tenter de trouver un endroit précis dans les tunnels, une sortie qui les ramènerait en ville, une cellule ou l'escalier qui remonte vers le temple, mais ce ne sera pas facile. De l'endroit où ils se trouvent, ils devront réussir 1D6 tests d'Orientation pour trouver le bon chemin. Tous les tests d'Orientation doivent être effectués par le même rêveur. Le gardien devrait garder secret le nombre de tests à réussir et faire ceux-ci en secret. Si les rêveurs ont pensé à marquer les tunnels de temps à autre avec une craie ou de la peinture, ils obtiennent un dé bonus pour leurs tests d'Orientation, mais les hommes de Leng peuvent apercevoir les marques et les rêveurs utilisent alors un dé malus pour les tests communs de Chance afin d'éviter toute rencontre. Si tous les tests d'Orientation sont réussis, ils suivent le bon chemin. Un succès extrême compte pour deux succès. En cas d'échec, les rêveurs prennent un mauvais tunnel et ils risquent de se perdre. Ajoutez un succès au total nécessaire. En cas d'échec critique, ajoutez-en deux. Les rêveurs doivent faire les tests pour les emplacements et les rencontres à chaque test d'Orientation.

L'Œil de Nodens au temple

Les rêveurs qui possèdent l'Œil de Nodens peuvent être bien plus efficaces lorsqu'ils sont au temple. Ils se sentent plus confiants et compétents, autant dans le temple que dans les tunnels. Pour un rêveur qui détient l'Œil, ouvrir le passage sous la statue est aussi simple que de toucher la statue.

Dans le temple et dans les tunnels, les rêveurs pourront toujours attaquer en premier et utiliser tous les pouvoirs que l'Œil leur accorde. S'ils sont surpris par l'ennemi, la première attaque contre eux est toujours ratée, mais tous les autres tests ont lieu normalement.

Les cellules

Au centre d'un tunnel se trouve une pièce unique, basse de plafond. Le sol de pierre inégal est ponctué de puits profonds de trois mètres. Deux hommes de Leng montent la garde ici à tout moment, même si l'alarme a sonné.

Les puits contiennent des prisonniers qui attendent leur exécution lors de rituels destinés à Nyarlathotep. La plupart des prisonniers sont mal nourris, à moitié fous et couverts de leurs excréments, mais certains sont sains d'esprit et prêts à se battre s'ils sont libérés. Il faut réussir un test ordinaire de Dextérité pour tout test d'attaque raté dans cette pièce. En cas d'échec à ce test de DEX, le rêveur tombe dans l'un des puits et perd 1D6 points de vie.

Des humains de remplacement

Les cellules sous le Temple d'Ébène regorgent de voleurs, de criminels et d'habitants de la Terre. Ceux-ci aimeraient retourner sur Terre, même si tous les prisonniers ne demandent rien d'autre que de pouvoir s'échapper du temple. Les humains pourraient devenir des membres du groupe et remplacer des rêveurs décédés. Consultez leurs nom et caractéristiques en Annexe B.

Les hommes de Leng au temple

Les hommes de Leng qui se trouvent au temple viennent directement des galères noires une fois leur arrivée au port. Le temple est le seul endroit en ville où ils peuvent se comporter normalement, enlever robe et turban, se tenir debout de la manière qui leur est naturelle, manger et boire les substances détestables qu'ils jugent délectables.

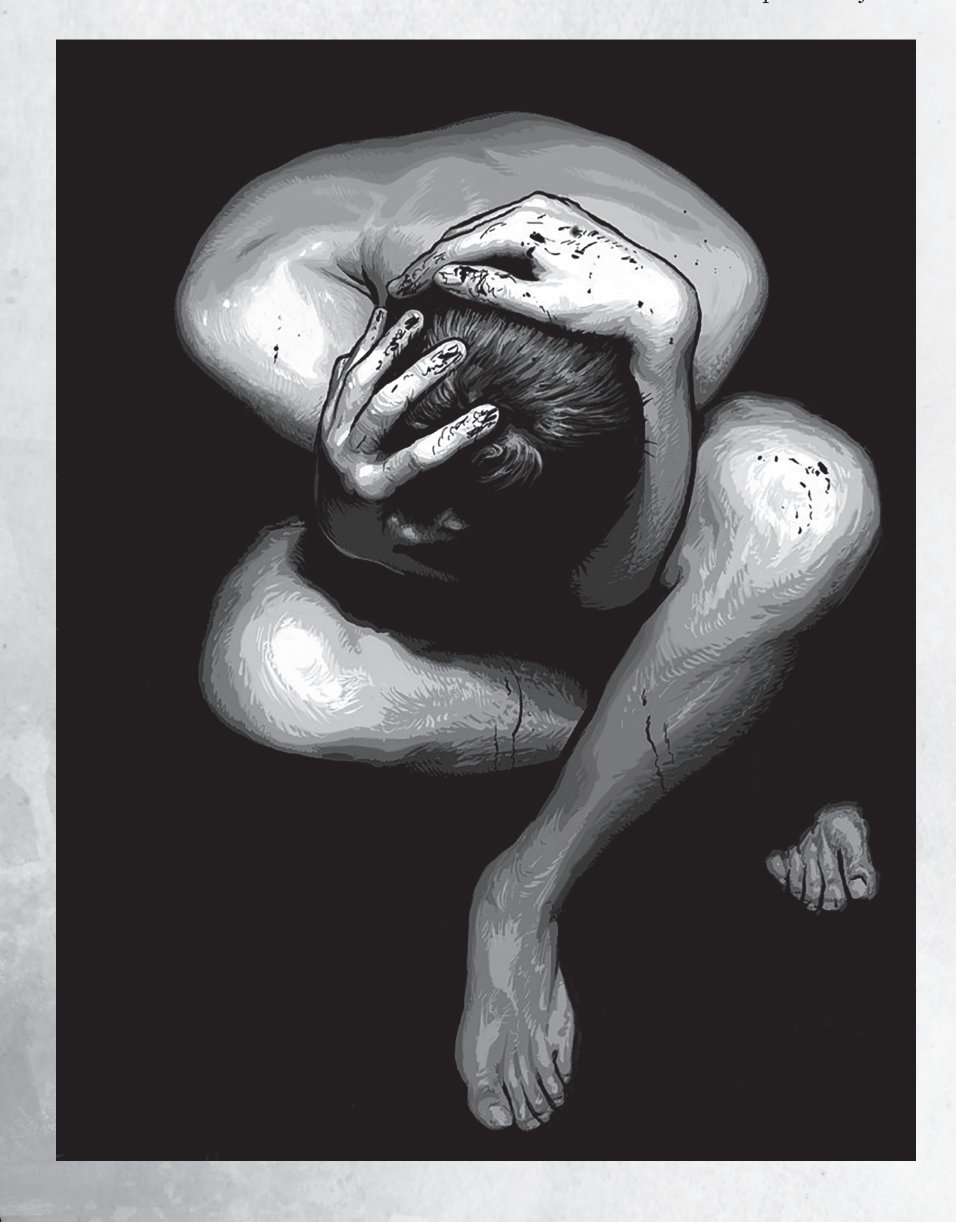
La plupart d'entre eux passent leur temps sous le temple, dans les tunnels, puisqu'ils préfèrent les espaces clos et étroits plutôt que les zones ouvertes. Ils parlent dans leur langue maternelle, gutturale et désagréable à l'oreille et sont aussi cruels et violents entre eux qu'envers les prisonniers, qu'ils détiennent en grand nombre. Quatre satyres sont des résidents permanents du temple. Ils ont été choisis pour leur grande connaissance de l'occultisme ou pour leur POU élevé. Ces prêtres s'occupent des rituels et des prisonniers, et organisent les activités du temple. Chaque prêtre porte un turban mauve et une dague cérémonielle qui a la forme de la langue sanglante de Nyarlathotep.

Le rituel de Nyarlathotep

Le rituel a lieu une fois par mois, à la pleine Lune. Tous les hommes de Leng, y compris ceux qui gardent la porte ou les prisonniers, ainsi que tout l'équipage des galères noires au port, sont impliqués. Ils arrivent en petits groupes lors des heures qui précèdent la tombée de la nuit. Il est inutile de faire un test de Trouver Objet Caché pour saisir qu'il se passe quelque chose, même depuis la rue. Lorsque la Lune s'élève, une bonne quarantaine d'hommes de Leng se trouvent dans la salle principale du temple, rassemblés autour de la statue.

Une victime est sortie de sa cellule, bâillonnée et ligotée, puis traînée à l'étage. Elle est ensuite attachée devant la statue de Nyarlathotep et les chants commencent, sous la direction des prêtres. Généralement, le rituel dure de six à huit heures et culmine avec l'éviscération de la victime à l'aide de couteaux incurvés ; les intestins de la victime sont ensuite consommés par le groupe.

En des occasions spéciales, la statue semble bouger (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). Si cela arrive, les prêtres s'activent et retirent les yeux de la victime encore vivante, puis lui infligent régulièrement de petites entailles afin qu'elle crie de douleur et de terreur (perte de 0/1 point de Santé mentale). En de très rares occasions, ces tortures s'étalent sur plusieurs jours.



En des occasions exceptionnelles, alors que la victime agonise, la statue s'exprime d'une voix profonde et tonitruante. Elle semble parler dans la langue maternelle de tous ceux qui l'écoutent. La déclaration a un sens précis pour tous ceux qui l'entendent et semble prédire le futur. Si les rêveurs assistent à un tel rituel, ils entendent la voix leur dire : « Il n'y aura nul repos au portail » (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).

La famille Tha

C'est l'une des familles marchandes aux origines de Lhosk, de celles qui ont créé le conseil et le bazar rouge. Avant l'époque moderne, la famille Tha était composée principalement de marchands ambulants qui voyageaient sur des navires et qui étaient, par nécessité, plutôt doués dans les arts guerriers. Ces compétences n'ont jamais été perdues. Au contraire, elles sont de plus en plus présentes à chaque génération.

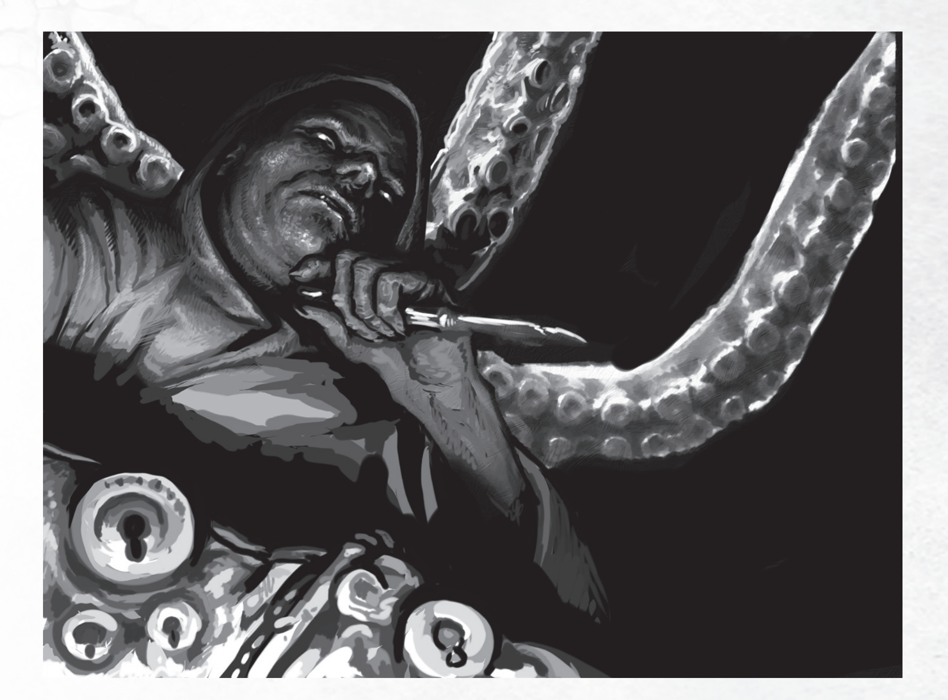
Cependant, la famille Tha est connue pour son humilité et c'est l'une des familles favorites au bazar. Chaque membre est traité avec un grand respect en raison de ses relations, de son obsession pour le travail bien fait et de sa maîtrise de la navigation. Contrairement à de nombreuses autres familles, les Tha n'ont jamais perdu de vue les besoins des simples citoyens, une compétence utile en politique.

La propriété des Tha se trouve sur l'eau, à la périphérie de la ville. C'est un domaine colossal qui contient plus de soixante pièces et cinq maisons pour les invités. Plus de cinquante personnes y vivent, incluant la famille immédiate, leur famille éloignée, les domestiques et les gardes.

Depuis qu'Emen-Tha occupe le siège au conseil, les choses ont beaucoup changé. Le nom de la famille circule à présent sous le manteau. Les habitants de Lhosk pensent que la disparition de Kamas-Tha arrangeait un peu trop son rival, Emen-Tha, et l'association de ce dernier avec les occupants du Temple d'Ébène n'est pas passée inaperçue.

Les allégeances

Voilà presque trois ans, deux galères noires ont abordé le navire de Kamas-Tha peu après son départ de Lhosk. Son frère, Emen-Tha, avait conclu un accord avec Sa'n Seith. En échange de la disparition de son frère et de son accession au conseil, Emen-Tha s'assurerait d'obtenir l'autorisation



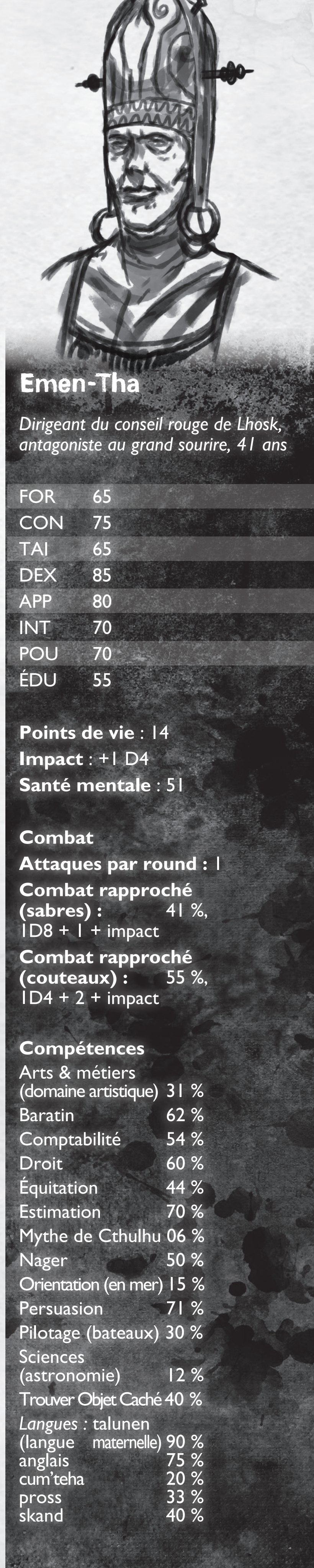
de construire un temple à Nyarlathotep dans le quartier religieux de Lhosk.
L'épée de Kamas-Tha était au centre de cet accord : elle devait disparaître en même temps que son propriétaire. Sans l'épée et les cérémonials associés, le passage du siège du conseil du père au fils allait être difficile. Le titre reviendrait alors au frère de Kamas-Tha : Emen-Tha. Kamas-Tha et ses hommes ont été torturés et assassinés par les bêtes lunaires. Seith a détruit une partie de leurs effets personnels et a éparpillé le reste dans les ruines de Sarkomand.
Bien que ses machinations aient porté fruit, Emen-Tha est terrifié à l'idée que Maras-Tha découvre la vérité, un fait que Seith exploite souvent pour le faire chanter. Pour obtenir le siège de son père au conseil, Maras-Tha a besoin de l'épée et Emen-Tha est prêt à tout pour que cela n'arrive pas.

Les intrigues

La famille Tha n'a d'importance dans cette campagne que si les rêveurs ont trouvé et gardé l'épée de Kamas-Tha ou s'ils sont arrivés à Lhosk sur une galère noire.
Dans le premier cas de figure, ils soupçonnent rapidement que l'oncle a tué son frère pour obtenir son siège au conseil. La ville entière le pense. Les tractations d'Emen-Tha avec les satyres, ainsi que l'édification du Temple d'Ébène, dont toute la ville parle encore, devraient permettre aux rêveurs de tirer leurs propres conclusions.
Dans le second cas de figure, lorsque les rêveurs arrivent à Lhosk à bord d'une galère noire, la piste jusqu'à Emen-Tha passe par les hommes de Leng qui pilotent justement les galères noires et sont associés à Emen-Tha. Une fois que les hommes de Leng apprennent l'existence des rêveurs, Emen-Tha et ses gardes ne seront pas loin. À partir de là, les rêveurs pourront découvrir l'existence de Maras-Tha et son désir de reprendre son siège.

Emen-Tha et ses sbires

Emen-Tha est incroyablement puissant à Lhosk. Il a consolidé son pouvoir par tous les moyens possibles, y compris certains qui ne sont ni légaux ni honorables, avec l'aide des disciples de Nyarlathotep. Récemment, il s'est lui-même converti en secret au culte de ce dernier.
Aux yeux du conseil et de son neveu Maras-Tha, Emen-Tha est un meneur bienveillant. Il est toujours prêt à aider, il cherche à éviter les problèmes et les disputes, il règle les problèmes tant que tout ceci n'empiète pas sur ses objectifs ou ceux de ses alliés. Dans un tel cas, c'est un ennemi féroce. Cette citation d'*Hamlet* « On peut sourire, et sourire, et pourtant être un scélérat » convient parfaitement à Emen-Tha.
L'influence d'Emen-Tha a corrompu presque tout le conseil. La plupart des conseillers lui doivent des faveurs ou de l'argent grâce aux gemmes de sang que lui donnent ses alliés et qu'il prête volontiers. Certains conseillers ont commis des malversations à ses côtés. La plupart savent très bien quelle est l'influence des occupants des galères noires sur la politique locale. Rares sont ceux qui sont prêts à faire autre chose que fermer les yeux. Emen-Tha a acquis le contrôle de la garde grâce à des pots-de-vin distribués aux hommes et à leurs capitaines.



Emen-Tha

Dirigeant du conseil rouge de Lhosk, antagoniste au grand sourire, 41 ans

FOR	65
CON	75
TAI	65
DEX	85
APP	80
INT	70
POU	70
ÉDU	55

Points de vie : 14
Impact : +1 D4
Santé mentale : 51

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (sabres) : 41 %, 1D8 + 1 + impact
Combat rapproché (couteaux) : 55 %, 1D4 + 2 + impact

Compétences
Arts & métiers (domaine artistique) 31 %
Baratin 62 %
Comptabilité 54 %
Droit 60 %
Équitation 44 %
Estimation 70 %
Mythe de Cthulhu 06 %
Nager 50 %
Orientation (en mer) 15 %
Persuasion 71 %
Pilotage (bateaux) 30 %
Sciences (astronomie) 12 %
Trouver Objet Caché 40 %
Langues : talunen (langue maternelle) 90 %
anglais 75 %
cum'teha 20 %
pross 33 %
skand 40 %

La plus grande peur d'Emen-Tha est que la population découvre que les hommes de Leng sont des monstres inhumains ou apprenne qu'ils vénèrent Nyarlathotep. La population ne le tolérerait pas. Il croit que s'il ne pouvait pas fuir la ville, il serait pendu depuis le phare en compagnie de ses compatriotes inhumains.

Emen-Tha est un être à double facette. En privé, c'est quelqu'un d'impitoyable qui ne vise qu'à détruire ses ennemis. En public, c'est un homme du peuple souriant, désireux de serrer des mains, de donner de l'argent et d'écouter les récriminations des travailleurs.

Ses cheveux argentés, ses yeux bleus et son grand sourire le rendent populaire dans la rue et sa carrure solide lui donne l'apparence d'un marin. C'est une apparence qu'il cultive avec soin. Ceux qui le servent savent qu'il est vaniteux et qu'il se concentre bien trop sur ses tenues et sur son apparence.

Depuis l'enfance, Emen-Tha a été secrètement jaloux de son frère Kamas-Tha puis de son neveu, Maras-Tha. Avant que la chance ne le mette en contact avec les hommes étranges des galères noires, il n'aurait jamais envisagé de passer à l'action. Cependant, depuis leur première rencontre, il a ordonné le meurtre de son frère et a laissé des créatures qu'il sait être inhumaines sacrifier et assassiner des dizaines de personnes. Aujourd'hui, grâce à l'aide des marins en robe noire, il est le meneur incontesté du conseil rouge.

Depuis qu'il a conclu cette alliance, les années l'ont rattrapé et Emen-Tha a beaucoup changé. Bien que sa capacité à cacher ses intentions véritables demeure entière, ceux qui le connaissent bien ont remarqué qu'il semble fatigué.

La vie d'Emen-Tha dépend d'un équilibre fragile : apaiser son nouveau dieu, Nyarlathotep ; s'assurer que les hommes de Leng disposent de tous les sacrifices qu'ils souhaitent ; empêcher le conseil et son neveu de découvrir la vérité. Bien qu'il eût planifié de tuer son neveu avant que celui-ci atteigne sa majorité, l'idée le tourmente qu'il a peut-être commis une erreur dont il ne pourra pas se tirer.

La garde privée d'Emen-Tha

Ces anciens repris de justice violents ne sont loyaux qu'envers Emen-Tha : il leur a évité de faire de la prison ou d'être bannis. Ils sont désireux de plaire à leur maître et ne rechignent pas à se salir les mains. La plupart sont des tueurs récidivistes qui n'hésiteront pas à faire couler le sang.

Ils portent tous une variante particulière de l'uniforme de la garde ; un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer la différence d'après les épaulettes dorées. Les habitants de Lhosk les reconnaissent et les évitent. Les gardes municipaux les détestent mais ne peuvent rien faire.

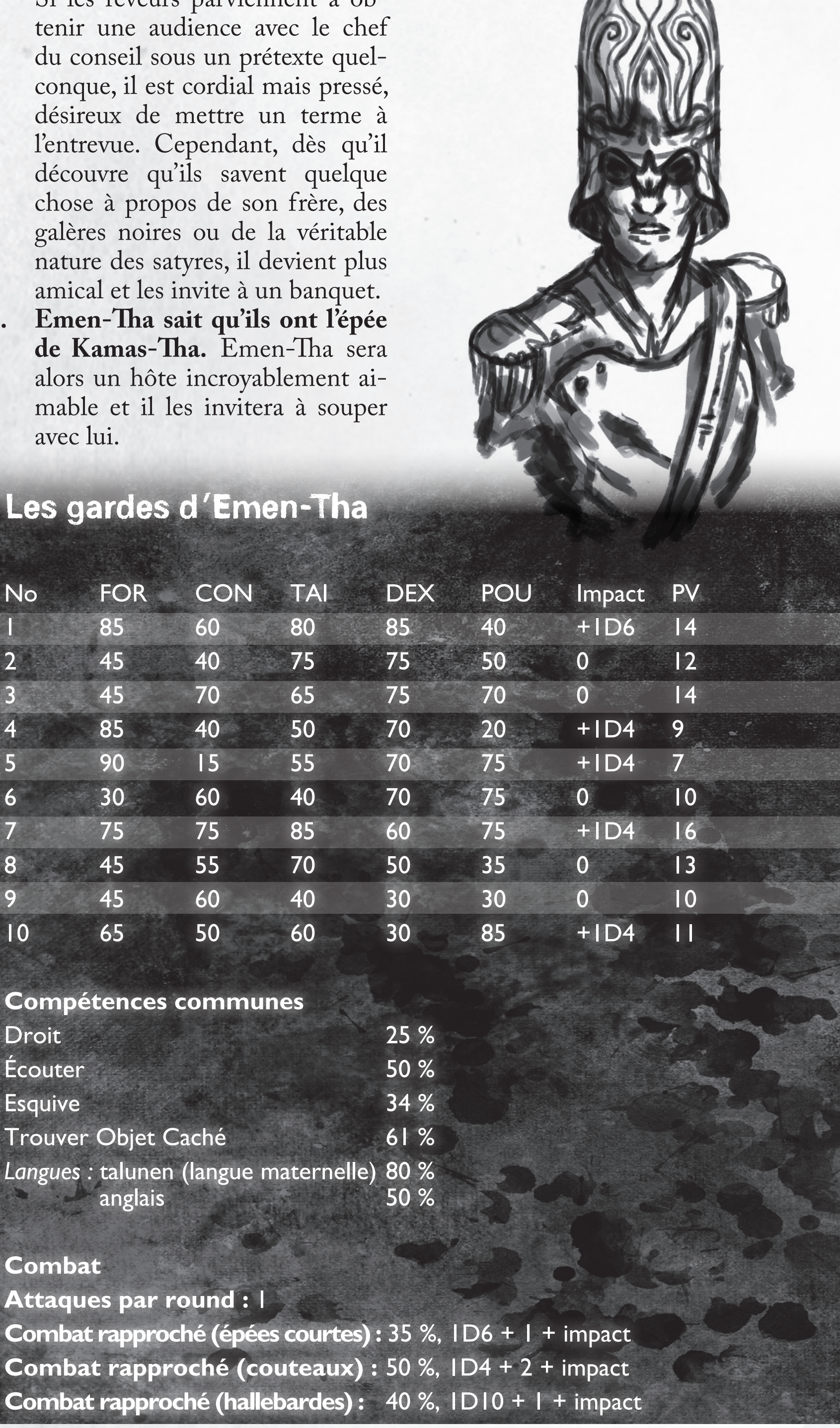
Interroger Emen-Tha

Le destin de rêveurs suffisamment fous pour demander ou accepter une rencontre avec Emen-Tha dépend de ce que ce dernier sait sur eux. Il est constamment entouré par quatre de ses gardes.

1. **Emen-Tha ne sait rien sur eux.** Si les rêveurs parviennent à obtenir une audience avec le chef du conseil sous un prétexte quelconque, il est cordial mais pressé, désireux de mettre un terme à l'entrevue. Cependant, dès qu'il découvre qu'ils savent quelque chose à propos de son frère, des galères noires ou de la véritable nature des satyres, il devient plus amical et les invite à un banquet.
2. **Emen-Tha sait qu'ils ont l'épée de Kamas-Tha.** Emen-Tha sera alors un hôte incroyablement aimable et il les invitera à souper avec lui.
3. **Si les rêveurs sont arrivés à bord d'une galère noire.** Emen-Tha semblera désireux d'acheter la galère noire, si elle n'a pas encore été vendue. De toute manière, il invite les rêveurs à souper avec lui.

Le banquet

Sous un prétexte quelconque, les rêveurs sont invités à un banquet organisé par Emen-Tha. C'est un festin somptueux, la présentation de chaque plat est exquise et, par-dessus tout, il s'agit d'une soirée très privée.



Les gardes d'Emen-Tha

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV
1	85	60	80	85	40	+1D6	14
2	45	40	75	75	50	0	12
3	45	70	65	75	70	0	14
4	85	40	50	70	20	+1D4	9
5	90	15	55	70	75	+1D4	7
6	30	60	40	70	75	0	10
7	75	75	85	60	75	+1D4	16
8	45	55	70	50	35	0	13
9	45	60	40	30	30	0	10
10	65	50	60	30	85	+1D4	11

Compétences communes

Droit	25 %
Écouter	50 %
Esquive	34 %
Trouver Objet Caché	61 %
Langues : talunen (langue maternelle)	80 %
anglais	50 %

Combat

Attaques par round : 1

Combat rapproché (épées courtes) : 35 %, 1D6 + 1 + impact

Combat rapproché (couteaux) : 50 %, 1D4 + 2 + impact

Combat rapproché (hallebardes) : 40 %, 1D10 + 1 + impact

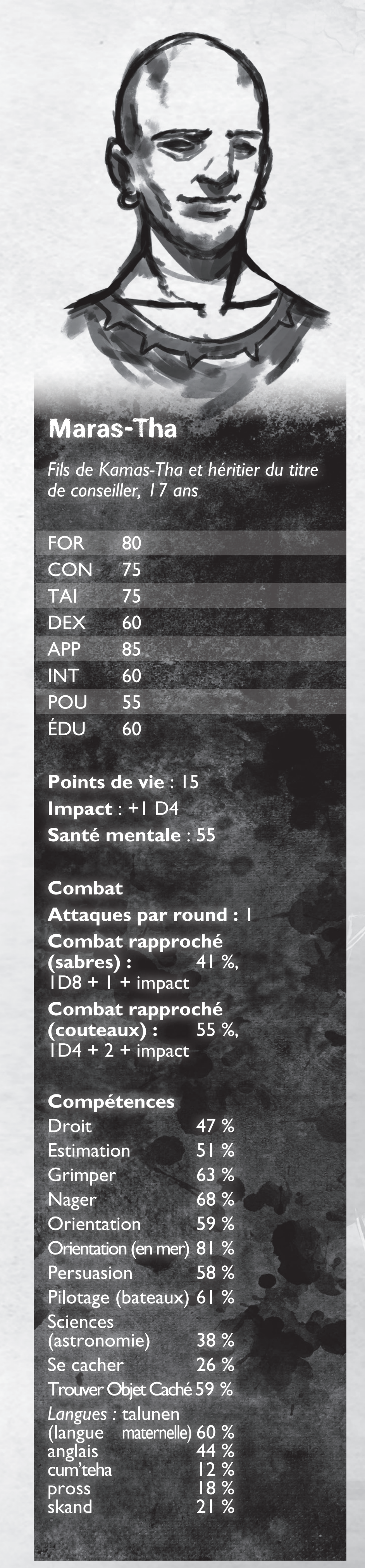
Elle a lieu dans l'un des bâtiments isolés du domaine des Tha, sur une terrasse isolée par des rideaux rouge sombre.
En tant qu'invités, les rêveurs s'assoient sur des coussins moelleux autour de la table. Un garde armé d'une hallebarde est présent à chaque porte. Emen-Tha se montre accueillant et bavard alors que le repas progresse. En fait, si les rêveurs sont arrivés jusque là, ils sont en grand danger. Emen-Tha a un plan.
La nourriture et le vin sont drogués. Dès la première heure, chaque rêveur doit faire un test extrême de Constitution. Ceux qui échouent s'endorment à table, ce qui pousse Emen-Tha à plaisanter à leur sujet. Pire encore, les rêveurs drogués qui ne s'endorment pas doivent réussir un test extrême d'Intelligence. En cas d'échec, ils se moquent bien de ce qui se passe autour d'eux et se laissent aller à une douce sensation d'euphorie.
Une fois les rêveurs tous endormis ou trop drogués pour offrir la moindre résistance, ils sont jetés dans des sacs et ramenés au Temple d'Ébène. Ils se réveillent dans les cellules sous le temple (voir « Les cellules », p. 89).
Les rêveurs qui voudraient faire semblant de boire et de manger doivent réussir des tests de Discrétion, Persuasion, Baratin ou un test extrême de Dextérité pour être convaincants. En cas d'échec ou s'ils refusent simplement de boire ou de manger, Emen-Tha menacera leurs compagnons inconscients afin de les obliger à boire leur verre de vin. Pendant qu'ils boivent, l'arrogance d'Emen-Tha le pousse à avouer ouvertement aux rêveurs ses manigances ainsi que la nécessité de les faire taire.
Ceux qui tentent de s'échapper devront combattre les gardes d'Emen-Tha. Ceux qui abandonnent leurs compagnons inconscients à ce qui sera sûrement un funeste destin perdent 1/1D4 points de Santé mentale. S'ils s'échappent et tuent Emen-Tha, ils seront considérés comme des assassins et seront traqués sans relâche, à moins qu'ils ne puissent prouver la véritable nature des hommes de Leng et démontrer qu'Emen-Tha était leur associé.

Maras-Tha, héritier de la famille Tha

Maras-Tha est le jeune fils de Kamas-Tha, l'ancien patriarche mort en raison de la trahison de son frère, Emen-Tha. Maras, pour sa part, ignore tout des motivations et des actes de son oncle. Il considère Emen comme son bienfaiteur, le dernier membre de sa famille et son mentor. Il sera difficile pour Maras de croire que son oncle est derrière l'assassinat de son père, mais les rêveurs qui pourraient le prouver y gagneraient un allié puissant.
Emen pense qu'il est trop dangereux de se débarrasser de Maras pour l'instant puisque de trop nombreuses questions sont encore posées sur la disparition de son frère, trois ans plus tôt. S'il devait arriver un accident à Maras, cela semblerait trop commode. Emen a décidé d'attendre encore un peu avant de se débarrasser de son neveu, sûrement dans un pays étranger, pour que les détails de sa mort demeurent flous. Pour l'instant, l'oncle gâte Maras, lui offrant des cadeaux somptueux et toute son attention. Maras, complètement inconscient de la supercherie, tient son oncle en haute estime.
Maras est un jeune homme qui déborde d'énergie et veut vivre des aventures. Bronzé, grand et musclé, c'est un grand coureur de jupons, qui est souvent accompagné de plusieurs femmes. Il est passionné de sports terrestres, son préféré étant le rugby. C'est un grand sportif.
Aimé de tous, sauf des jaloux, Maras est plutôt naïf et crédule. Il préfère laisser à tout le monde le bénéfice du doute plutôt que de penser que quelqu'un pourrait lui mentir.
Il a vécu une existence privilégiée, à l'exception de la perte tragique de son père. Il a tout ce qu'il a toujours voulu mais, contrairement aux autres enfants de conseillers, il n'a pas perdu de vue ce qui est important, une conséquence directe de l'éducation reçue auprès de son père. Maras adore son père. Il parle souvent de lui et a disposé des souvenirs de lui partout dans sa chambre. Maras espère atteindre les objectifs de son père et obtenir un jour un siège au conseil. Par contre, la seule manière pour qu'il y parvienne, c'est que son père revienne pour lui céder sa place ou que son oncle décède.

Interroger Maras-Tha

Les gardes renverront tous ceux qui demanderaient à le voir en se présentant directement à la porte du domaine Tha, à moins qu'ils ne reçoivent un pot-de-vin ou que l'épée de Kamas-Tha leur soit présentée.
Si une somme suffisante leur est offerte (équivalant à un trésor impres-



Maras-Tha

Fils de Kamas-Tha et héritier du titre de conseiller, 17 ans

FOR	80
CON	75
TAI	75
DEX	60
APP	85
INT	60
POU	55
ÉDU	60

Points de vie : 15
Impact : +1 D4
Santé mentale : 55

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (sabres) : 41 %, 1D8 + 1 + impact
Combat rapproché (couteaux) : 55 %, 1D4 + 2 + impact

Compétences

Droit	47 %
Estimation	51 %
Grimper	63 %
Nager	68 %
Orientation	59 %
Orientation (en mer)	81 %
Persuasion	58 %
Pilotage (bateaux)	61 %
Sciences (astronomie)	38 %
Se cacher	26 %
Trouver Objet Caché	59 %
Langues : talunen (langue maternelle)	60 %
anglais	44 %
cum'teha	12 %
pross	18 %
skand	21 %

sionnant en réussissant un test d'Estimation, ou à un trésor exceptionnel sans cela, voir p. 79), une rencontre pourrait être possible. Si l'épée de Kamas-Tha leur est montrée, l'entrevue sera assurée.

Mais, avant cela, les rêveurs doivent réussir un test commun de Chance. En cas d'échec, ils sont arrêtés tout d'abord par les gardes personnels d'Emen-Tha, à raison d'un par rêveur, qui prétendent vouloir les aider. Après avoir été menés par une série de ruelles vers un prétendu lieu de rencontre, les rêveurs se retrouvent au Temple d'Ébène (voir p. 87) où un groupe de 2D4 + 2 hommes de Leng tentent de les ligoter pour les jeter en cellule. Si l'embuscade réussit, les gardes apportent l'épée de Kamas-Tha à Emen-Tha qui la brise et la jette dans les profondeurs de la mer.

Si les rêveurs présentent à Maras-Tha l'épée de son père, ils seront officiellement reconnus comme des membres de la famille. Maras jure qu'il assistera les rêveurs jusqu'à sa mort, pourvu qu'il soit en son pouvoir de leur venir en aide.

Entrer dans le domaine par effraction

Tous les domaines de Lhosk sont bien gardés et celui des Tha ne fait pas exception. Chaque rêveur qui voudrait entrer par effraction devra réussir un test de Grimper et soit deux tests de Discrétion, soit deux tests extrêmes de Dextérité. En réussissant ces trois tests, le rêveur peut escalader la porte d'entrée et trouver un chemin jusqu'à la maison principale.

En cas d'échec, les rêveurs se trouvent nez à nez avec un garde d'Emen-Tha qui sonne l'alarme rapidement, ce qui fait venir 1D8 autres gardes. Les gardes tentent de soumettre les rêveurs sans recourir à la force mais dès qu'un garde a perdu cinq points de vie ou plus, les attaques portées deviennent mortelles et ils tentent de les tuer.

Les rêveurs qui entrent dans le domaine de nuit trouveront facilement la chambre de Maras-Tha. Celui-ci sera prêt à se battre et à appeler à l'aide les gardes d'Emen-Tha, craignant d'être enlevé. Les rêveurs devront réussir un test de Baratin pour le calmer ou lui présenter un gage de leurs intentions, comme l'épée de son père ou une preuve quant à la nature véritable des hommes de Leng.

Rencontrer Maras-Tha dans la rue

Maras-Tha quitte souvent le domaine pour aller rencontrer des amis, participer à des joutes sportives dans l'un des parcs de la ville ou simplement pour se rendre au bazar et saluer des gens. Lors de ses déplacements, il se débarrasse presque toujours des gardes de son oncle et conserve simplement son sabre pour se protéger. Il pense qu'il n'a rien à craindre de son peuple et il a raison : même les criminels de bas étage connaissent Maras-Tha et le respectent. Personne ne s'attaquerait à lui. Il est relativement facile de trouver le jeune homme. Il se déplace facilement dans le marché grouillant d'activité bien que les gens cherchent à aller lui serrer la main, à lui taper amicalement l'épaule ou à le saluer. Les rêveurs peuvent facilement s'approcher de lui sous ce prétexte mais s'ils lui indiquent leurs intentions ou s'ils comptent lui présenter une preuve quelconque (et plus particulièrement l'épée de son père), ils devront réussir un test commun de Chance. En cas d'échec, la nouvelle arrive rapidement aux oreilles d'Emen-Tha. En cas de succès, Maras-Tha leur propose d'aller dans une taverne pour discuter en privé.

La famille Bahaot

La famille Bahaot, originaire de Baharna, est installée à Lhosk depuis deux siècles. C'est une famille mineure mais puissante, qui contrôle le commerce de la fourrure. Il y a bien longtemps, les Bahaot ont vendu leur fils difforme à un esclavagiste. Il est possible que la créature que leur fils est devenu, c'est-à-dire le Percepteur, arrive à Lhosk avec les rêveurs.

Le domaine des Bahaot se trouve sur une petite colline au nord de Lhosk. Elle est entourée d'un haut mur d'enceinte à la mode de Baharna, qui semble étrange et déplacée à Lhosk. Les habitants de Lhosk savent que les Bahaot ont des origines lointaines et qu'ils aiment à rester entre eux. Les mariages sont conclus au sein de la



famille ou avec d'autres familles de Baharna, auquel cas les promis s'en viennent de l'étranger. Aucun membre de la famille n'est lié par le mariage à un habitant de Lhosk. Pour les rêveurs, les Bahaot semblent asiatiques, contrairement aux natifs de Lhosk qui ont plutôt un physique méditerranéen.
La famille est composée de neuf sœurs, de leur mère et de leur père très vieux et frêle, proche de la mort. Depuis dix ans, la mère dirige la famille et a formé l'aînée des sœurs à prendre le relais au décès du père. C'est une famille austère et dénuée d'humour qui s'intéresse principalement aux apparences. Tous s'offusquent rapidement et ils réagissent de façon extrême aux menaces.

Le Percepteur à Lhosk

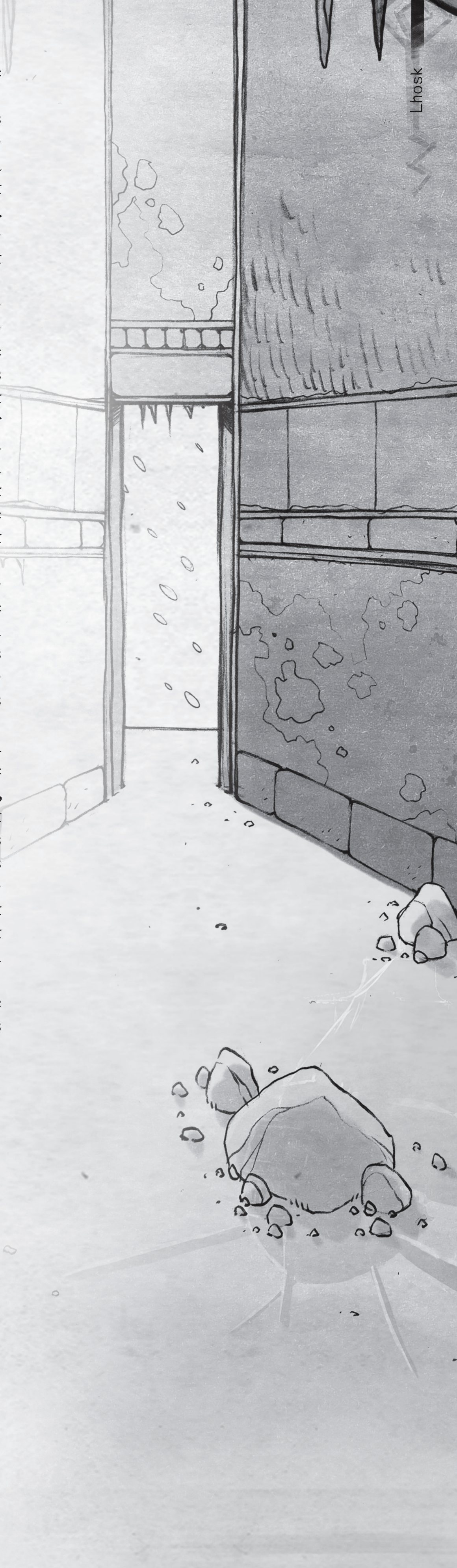
Alors qu'il arpente les rues de Lhosk, le Percepteur commence à se souvenir de la ville, de sa famille, de leur demeure, de leur commerce et d'autres éléments, mais il n'est pas stupide au point de les contacter. En fait, en ville, le Percepteur se couvre le visage et évite toute interaction avec les habitants, de peur que sa famille ne découvre sa présence. À chaque fois que le Percepteur est aperçu, les rêveurs doivent faire un test commun de Chance. En cas d'échec, les difformités du Percepteur ont été reconnues et la famille Bahaot est avisée de son retour.
S'il est questionné ou menacé, le Percepteur avouera l'importance de sa famille, mais il implore les rêveurs de ne pas la contacter. Cependant, comme le Percepteur agit toujours de manière couarde, les rêveurs pourraient penser qu'il s'agit d'une autre tentative de les apitoyer.

Rencontrer la famille

Les rêveurs qui approchent du domaine sont accueillis par des gardes couverts de la tête au pied de vêtements noirs qui ne montrent que leurs yeux bridés. Ils sont armés de longs sabres courbés en bronze. Si les rêveurs ont une bonne raison de vouloir rencontrer la famille, dix gardes les accompagneront à l'intérieur. La famille emploie en tout temps une douzaine de gardes à l'intérieur du domaine.
Les dix membres en santé de la famille sont assis dans un salon luxueux. Une nourriture exquise a été placée sur la table. Les dix femmes sont assises dans la même position : les jambes repliées sur un coussin en satin, le visage vide de toute émotion. Un coussin est apprêté pour chaque rêveur, mais il n'y en a aucun pour le Percepteur.
La conversation est directe, toujours extrêmement polie, mais sans fioritures. Seule Zavan, la mère, prend la parole. Sa famille et elle n'adressent pas le moindre regard au Percepteur. Il ne cherchera pas à prendre la parole ou à se faire remarquer ; il craint l'épée des gardes.

1. **Si les rêveurs menacent la réputation de la famille :** la mère répondra en utilisant une parabole longue et ennuyeuse à propos d'un garçon qui menace un géant aveugle en modifiant sa voix pour se faire passer pour plus grand qu'il ne l'est. À la fin, le garçon est écrasé et dévoré par le géant qui a découvert sa fourberie. Elle ne dit rien d'autre, l'entrevue est terminée.
2. **Si les rêveurs tentent de reconstituer la famille :** la mère refuse de reconnaître qu'elle a eu un fils. Elle demande aux rêveurs s'ils sont venus pour parler affaires. Sans quoi, ils sont escortés à l'extérieur du domaine.
3. **Si les rêveurs tentent de faire du chantage à la famille :** la mère leur jette un grand sac au pied, qui retombe dans un claquement métallique. « Ne revenez jamais en ville », dit-elle, et les rêveurs sont escortés à l'extérieur du domaine. Dans le sac se trouvent des balles en plomb vaguement taillées en forme de pièces et un serpent mort, la tête coupée.

Si les rêveurs tentent de poursuivre leurs tractations avec les Bahaot, nous laissons le gardien décider de la suite.



Les tours de verre d´Ilek-Vad

Où les personnages aident le roi du crépuscule à affronter Nyarlathotep, le Chaos rampant, au cœur de son palais

Randolph Carter est le rêveur le plus puissant des Contrées du Rêve. Mais il est confiné à Ilek-Vad. Ses nombreuses aventures lui ont fait inexorablement perdre l'esprit. Son pouvoir est si fort que personne ne l'a encore remarqué. L'arrivée des personnages va précipiter les évènements.

Jusqu'à l'heure où les clochers de sa ville s'éveillèrent et toquèrent
En une apocalypse fort peu bourgeoise,
Le docteur, soupirant, usa de son mouchoir.
Wallace Stevens, *Le Docteur de Genève*



En quelques mots…

En accostant à Ilek-Vad, les personnages vont pouvoir rencontrer le roi du crépuscule, dont les pouvoirs s'étendent sur l'espace et le temps dans les Contrées du Rêve. Ils se rendront peut-être compte qu'il a glissé dans une douce folie et risque de tomber sous le joug de Nyarlathotep. Ce dernier va le faire enlever au milieu de la nuit pour tenter d'asservir sa volonté. Seule l'intervention des personnages pourra sauver Randolph Carter du crépuscule et la cité d'Ilek-Vad.

Implication des personnages

Les personnages peuvent choisir de s'enfuir et d'abandonner Carter à son triste sort. Ils condamnent alors Ilek-Vad à vivre une nuit permanente, sous la lumière morne d'une pleine lune blafarde, tandis que l'horloge des tours de verre sonne à jamais minuit. Peut-être pensent-ils qu'ils ne sont pas de taille à affronter un dieu ?

Enjeux et récompenses

- **Bavarder avec Randolph Carter,** et en apprendre plus sur les Contrées du Rêve
- **Affronter Nyarlathotep,** et libérer Carter de son addiction au pazu

Ambiance

Tous les voyageurs oniriques sont les bienvenus dans Ilek-Vad, la plus parfaite des villes. Cependant, malgré l'immensité de son pouvoir, le roi du crépuscule est en train de tomber sous le joug du Chaos rampant. Les personnages auront l'impression de vivre un rêve éveillé, un cauchemar dans les Contrées du Rêve. L'affrontement contre Nyarlathotep est inéluctable, mais son issue dépend de l'implication des personnages. S'ils osent s'interposer, peut-être réussiront-ils à sauver Carter et sa cité.

Investigation	1/5
Action	2/5
Exploration	1/5
Interaction	3/5
Mythe	5/5

Difficulté : Moyenne
Style de jeu : Rêverie lovecraftienne
Durée estimée : 4 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : *La Quête onirique de Kadath l'inconnue,* de H.P. Lovecraft

À l'affiche

Randolph Carter

Randolph Carter est né en 1837 à Boston. Depuis une décennie, il vit uniquement dans les Contrées du Rêve où ses pensées, souhaits et rêves modèlent la ville portuaire d'Ilek-Vad et ses alentours. En utilisant une magie inconnue, Carter contrôle l'espace et le temps de cet endroit, à l'instar d'un dieu.

Arram

Arram est un gros chat au long pelage noir. La peau au-dessus de son œil gauche est dénuée de poils, en raison d'une vieille cicatrice. Pour avoir assisté aux rituels impies de Nyarlathotep, il a été banni et condamné à errer dans les Contrées du Rêve. Il sert et protège Randolph Carter, le roi du crépuscule.

Arriver à Ilek-Vad

Les rêveurs peuvent arriver à Ilek-Vad de l'une des trois manières suivantes :

1. Sur une galère noire

Les rêveurs qui arrivent à bord d'une galère noire se feront remarquer puisque ces navires et les satyres qui les occupent n'ont jamais mis les pieds dans le royaume crépusculaire. Ils seront accueillis sur le quai par un contingent des gardes royaux (voir « Une galère noire à Ilek-Vad », ci-contre).

2. Depuis le Monde souterrain

Les rêveurs peuvent sortir de terre, escortés par Madaeker. Ils arrivent en bordure de la ville sans incident. Leurs allées et venues sont ignorées et ils peuvent entrer en ville comme de simples visiteurs.

3. Sur un navire volé aux pirates

Les pirates de Merhadeen sont connus et haïs en ville. Les rêveurs qui arrivent sur l'un de leurs navires seront faits prisonniers par la garde dès leur arrivée et conduits devant le Magistrat (voir « Le Magistrat et la cour », p. 100).

Ilek-Vad

Ilek-Vad, sur la Mer cérénarienne, est une ville vaste et magnifique, construite sur les labyrinthes de verre des gnorris inhumains, une espèce sous-marine à tentacules qui n'est pas sans rappeler les sirènes des contes terrestres. La ville possède une étrange « réalité ». Tout voyageur qui approche, a l'impression que le Soleil est figé en un crépuscule rougeoyant permanent, qui éclaire magnifiquement l'eau et les bâtiments en verre. La nuit ne tombe que rarement et brièvement. Plus étonnant encore, ceux qui vivent ici ne remarquent pas ces bizarreries. Seuls les étrangers semblent dormir. Les résidents de la ville demeurent éveillés avec le Soleil, dans un éternel instant présent.

La ville est dirigée par le rêveur humain Randolph Carter, qui ne sort de sa citadelle qu'une fois par an pour aller s'asseoir dans le temple de Kiran, à la sortie de la ville. Les résidents disent que c'est lui qui modèle la ville et la dirige par la seule force de son esprit. Tous le vénèrent, bien que personne n'ait jamais vraiment vu son visage. Tous l'appellent « Roi du Crépuscule » ou « Roi du Couchant » et portent les mains à leurs lèvres quand ils parlent de lui.

Ilek-Vad est la ville du crépuscule permanent. Comme une peinture qui aurait pris vie, les rues sont colorées d'ombres profondes surmontées de traits rouges et jaunes et habitées de gens moroses, renfermés, secrets. Les gnorris mènent leur commerce dans les tunnels de verre sous-marins qui se trouvent sous la ville.

Une galère noire à Ilek-Vad

Il est probable que les rêveurs arrivent à Ilek-Vad à bord d'une galère noire. Si tel est le cas, ils remarquent immédiatement le crépuscule permanent qui s'instaure un ou deux jours avant qu'ils n'arrivent au port. Les perceptions des rêveurs changent également. Ceux qui réussissent un test d'Intelligence constatent que personne ne dort ou ne mange de manière normale sous ce crépuscule permanent.

Enfin, la galère est abordée par des guerriers gnorris, armés de tridents en bronze, qui l'entourent et la conduisent au port. Le port se trouve dans une baie étroite surplombée par la silhouette de la ville située au sommet de la falaise. À l'intérieur de la baie se trouve un labyrinthe de couloirs en verre qui peinent à contenir la galère, vu sa taille. Une forme quelconque de magie semble conduire le navire vers un quai isolé, entouré de pierre et de verre. Sur le quai en verre, deux douzaines d'hommes attendent, tous vêtus de couleurs vives. La moitié d'entre eux sont armés, les autres semblent être des clercs ou hommes de loi. Lorsque la passerelle est en place, le plus vieil homme présent, maître Brugh, l'ambassadeur, déroule un parchemin et le lit à voix haute.

« Par décret du Roi du Crépuscule, vous vous devez d'être chaleureusement accueillis dans la Ville des Tours, du Labyrinthe de Verre, du Banquet aux Mille Festins, du Rêve Éveillé, Ilek-Vad, la plus parfaite des villes. Vous êtes humblement conviés à souper avec notre roi dans six heures, en sa citadelle qui fait face à la mer qui vous a permis de nous rejoindre. Vous êtes les bienvenus, comme tous les habitants de la Terre. »

Le vieil homme s'incline maladroitement et les hommes armés saluent de leur hallebarde. Puis maître Brugh se présente et tend le parchemin aux rêveurs. Celui-ci est taillé dans une peau de mouton soigneusement lustrée, couverte de sceaux en cire et de marques, portant la signature du roi. (Tous les rêveurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché réussissent à déchiffrer la signature, en anglais, de Randolph Carter. Ceux qui échouent ne parviennent à lire qu'un R et un C.)

Les rêveurs peuvent quitter le navire et sont laissés seuls en ville pour vaquer à leurs occupations. Ce n'est que s'ils recourent à la violence qu'ils pourront être arrêtés.

Ceux qui cherchent à se loger sont dirigés vers la Maison Morn (voir p. 99). Ceux qui veulent rencontrer le roi sont dirigés vers le Palais crépusculaire (voir p. 102).

Un nouveau roi

Par-delà le fleuve Skaï, il court en Ulthar une rumeur disant qu'un nouveau roi règne sur le trône d'opale d'Ilek-Vad, ville fabuleuse qui dresse ses tourelles au sommet de creuses falaises de verre dominant la mer crépusculaire où les gnorris à barbes et à nageoires construisent leurs indescriptibles dédales. Je crois savoir, ou plutôt je sais, comment interpréter cette rumeur.

H.P. Lovecraft, *La Clé d'argent*

Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- Les percussions ou mélopées mélodieuses qui proviennent d'un temple de verre.
- La forme de la couronne sur la tête d'un gnorri qui regarde un instant à travers un tunnel de verre.
- La texture du parchemin du Roi du Crépuscule.
- La position du Soleil rouge dans le ciel.

La garde du crépuscule

Les rêveurs qui arrivent à Ilek-Vad autrement que par la mer devront passer entre d'épais murs vert sombre. S'ils les examinent de plus près, ils s'apercevront que les murs sont en fait composés d'un cristal résistant semblable à l'ambre. Les blocs sont taillés avec une grande expertise de manière à former des motifs et des pentacles sur de grandes distances. Si quelqu'un réussit un test d'Intelligence, les dessins sembleront former le visage d'un homme plutôt quelconque (perte de 0/1 point de Santé mentale). Cette

illusion persiste : une fois aperçue, il est impossible de voir autre chose. Les yeux de l'homme semblent même suivre les rêveurs.

Les portes et la herse, du même matériau que les murs, sont ouvertes, mais des gardes bloquent l'accès. Lorsque les rêveurs approchent, ils constatent que les gardes sont en train de jouer à un jeu de dés sous la herse, tous vêtus de leur uniforme chamarré et armés de hallebardes cérémonielles. Un chat dort non loin, sur un tonneau de poisson salé. Le Soleil couchant est visible à travers la porte et projette des reflets colorés. La scène ressemble tant à un songe, même pour les Contrées du Rêve, que les rêveurs ont du mal à se concentrer tant qu'ils ne réussissent pas un test de Santé mentale. Ceux qui échouent demeurent là à fixer la scène jusqu'à ce que quelqu'un les secoue.

Les gardes eux-mêmes sont beaucoup trop bien habillés dans leur uniforme de parade, mais cela ne semble pas les empêcher de jouer, puisqu'ils n'arrêtent pas. Le jeu est à ce point prenant que les gardes ne semblent pas remarquer l'approche des rêveurs. Ils se parlent et se houspillent joyeusement, criant parfois quand quelqu'un gagne ou perd. Les rêveurs qui observent le jeu un instant découvriront qu'il s'agit d'une boucle sans fin dans laquelle l'argent change de main sans cesse. Les gardes ne le remarqueront pas, même si quelqu'un le leur dit.

Les rêveurs qui le souhaitent peuvent simplement passer à côté des gardes et entrer en ville sans problème. Mais ceux qui saluent les gardes pourront entamer une conversation avec eux.

Les gardes ne semblent pas particulièrement déterminés à défendre la ville. Ils font de leur mieux pour faire entrer rapidement les rêveurs, avec leurs armes, et affirment, si la question leur est posée, qu'ils savent que les rêveurs ne veulent aucun mal à leur roi, dont la volonté modèle le monde. Si les rêveurs prétendent ne pas connaître le roi, les gardes rient et retournent à leur jeu en leur adressant un dernier signe de la main pour qu'ils entrent en ville.

Ceux qui insistent pour parler plus longuement auront Macero Dun, capitaine de la garde, pour interlocuteur. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'ils obtiendront des réponses plus détaillées.

Qui est le Roi du Crépuscule ?

Le Roi du Crépuscule est le gouverneur d'Ilek-Vad, celui qui a formé la ville telle qu'elle est, dans un état de satiété permanente, comme l'instant après un bon repas, dans une journée éternelle, comme le crépuscule qui annonce un sommeil paisible. Tous ceux qui habitent en ville depuis un certain temps vivent dans l'instant éternel et parfait. C'est grâce aux rêves du roi, qui refait le monde à son image dans son esprit.

Le roi vit dans la plus haute tour de la ville, entourée par les maisons des magistrats et des prêtres. Seul le roi habite dans la tour et il ne la quitte qu'une fois par an, lorsqu'il se rend au temple de Kiran. Les prêtres disent que le roi était un homme venu de la Terre, jadis.

Quel commerce fait-on à Ilek-Vad ?

Le pouvoir des rêves est le seul nécessaire et tout ce qui entre en ville est simplement un accident lié au rêve. Rares sont les bateaux qui viennent en ville puisque les capitaines craignent les effets du rêve sur les matelots, qui deviennent paresseux dès qu'ils mettent pied sur terre. Certains marchands de Lhosk viennent, mais uniquement composé d'équipages expérimentés qui connaissent les secrets du rêve et savent résister à son appel. Ilek-Vad ne produit rien d'autre que du contentement.

Existe-t-il des portails qui ramènent sur Terre à proximité ?

Macero l'ignore, mais les rêveurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché remarqueront que les oreilles du chat se redressent. Macero indique que la population de Lhosk comprend bien plus les machinations terrestres que les gens d'Ilek-Vad.

Les hommes de Leng viennent-ils ici ?

Le visage de Macero s'assombrit. Ceux qui vénèrent Nyarlathotep ne sont pas les bienvenus en ville. Les galères noires ne sont pas accueillies. Nyarlathotep est un dieu qui s'oppose au Roi du Crépuscule. Si les rêveurs fuient les hommes de Leng, ils ne seront jamais plus en sécurité qu'à Ilek-Vad.

Arram, chat en exil

Ce gros chat de la race maine coon dort sur un tonneau de poisson salé, d'où il tire de temps à autre un poisson grâce à un trou dans le bois. Les gardes semblent ne pas s'occuper de lui. Tous les chats sont les bienvenus à Ilek-Vad et tous semblent gras, rassasiés et heureux. Arram fixera de son regard inquisiteur tous les rêveurs qui s'approcheront de lui. Ceux qui voudront communiquer avec lui devront réussir un test majeur de Pouvoir. En cas de succès, le rêveur entend le chat lui parler très clairement dans sa tête. Ceux qui échouent le test de peu (de moins de 5) peuvent entendre des bribes de conversation. Ceux qui échouent totalement ne voient qu'un simple chat, même s'il semble plus intelligent que ceux du monde éveillé. Tous les chats peuvent « parler » de cette manière, en fait, mais seuls les Terriens en communion avec le monde des rêves peuvent pleinement comprendre leur langue.

Les rêveurs qui entrent en contact avec le chat apprennent qu'il s'appelle Arram. Il a été proscrit et vit près de la porte pour servir de garde à son maître, le Roi du Crépuscule. Il dort ici parce que les suppôts de Nyarlathotep ne peuvent adopter

Utiliser Arram dans la campagne

Arram peut être une ressource formidable. Le chat a entendu bien des choses et il connaît de nombreux lieux secrets. Il appartient au gardien de décider s'il souhaite aider les rêveurs. Voici quelques suggestions.

1. Randolph Carter lui ordonne d'aider les rêveurs

Les rêveurs qui obtiennent les faveurs du Roi du Crépuscule peuvent voir Arram assigné à leur service. Arram les aidera sans rien attendre en retour et il donnera sa vie pour aider les rêveurs (voir « Randolph Carter, Roi du Crépuscule », p. 100).

2. Arram rompt son serment pour aider les rêveurs

Cela nécessitera plus d'interprétation, mais il est possible de faire en sorte que le chat veuille s'échapper de la ville crépusculaire et souhaiter voir le monde. La curiosité du chat et la magie à l'œuvre en ville pourraient être deux forces en opposition et les rêveurs pourraient bien être l'élément nécessaire pour l'inciter à voyager.

3. Arram sait que les rêveurs ont été marqués par Nyarlathotep et il espère se racheter

Le chat reconnaît ceux qui, comme lui, ont été maudits par Nyarlathotep. En espérant faire affront à Nyarlathotep, il décide d'aider les rêveurs à s'échapper. En nuisant à Nyarlathotep, Arram cherche à redorer son blason au sein de son peuple.



Arram

Chat en exil, 8 ans

FOR	10
CON	30
TAI	5
DEX	150
INT	65
POU	70

Points de vie : 4
Impact : -2
Santé mentale : 70
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsure) : 30 %, 1D4 + impact
Combat rapproché (griffes) : 40 %, 1D3 + impact
Combat rapproché (déchiquetage) : 80 %, 2D3 + impact (uniquement si deux attaques de griffes ont été réussies d'affilée)

Compétences

Baratin	41 %
Discrétion	90 %
Esquive	89 %
Grimper	71 %
Orientation	36 %
Persuasion	50 %
Pister	40 %
Trouver Objet Caché	90 %

Sort : il peut sauter à travers l'espace jusqu'à d'autres mondes.

de déguisement pouvant le tromper. Il ne parlera pas des raisons qui expliquent qu'il soit au service du Roi du Crépuscule mais, s'il est traité avec respect, il aidera les rêveurs. Malgré son statut de criminel au sein des chats, il est loyal.

Si les rêveurs entrent tout de go en ville, Arram, toujours curieux, les suivra. Pour détecter qu'ils sont filés, les rêveurs devront réussir un test de Trouver Objet Caché et Arram rater un test de Discrétion.

Arram est de la race maine coon, une espèce américaine à poil long. Sa fourrure est principalement noire, mais son menton et son ventre sont blancs. La peau au-dessus de son œil gauche est barrée d'une cicatrice dénuée de poils, en raison d'une vieille blessure.

Arram a été exilé. Autrefois, il était un grand éclaireur, mais sa curiosité a eu raison de lui. Durant une échauffourée sur la Lune (les chats des Contrées du Rêve s'y rendent souvent), il a visité les régions interdites occupées par les bêtes lunaires et il a assisté à leurs sombres rituels à Nyarlathotep.

Arram, considéré comme contaminé par la folie à laquelle il a assisté, a été banni de son clan et condamné à errer dans les Contrées du Rêve. En réalité Arram est toujours sain d'esprit, mais il n'y a aucun crime plus grave pour les chats que de traverser le seuil du temple du Dieu Sombre.

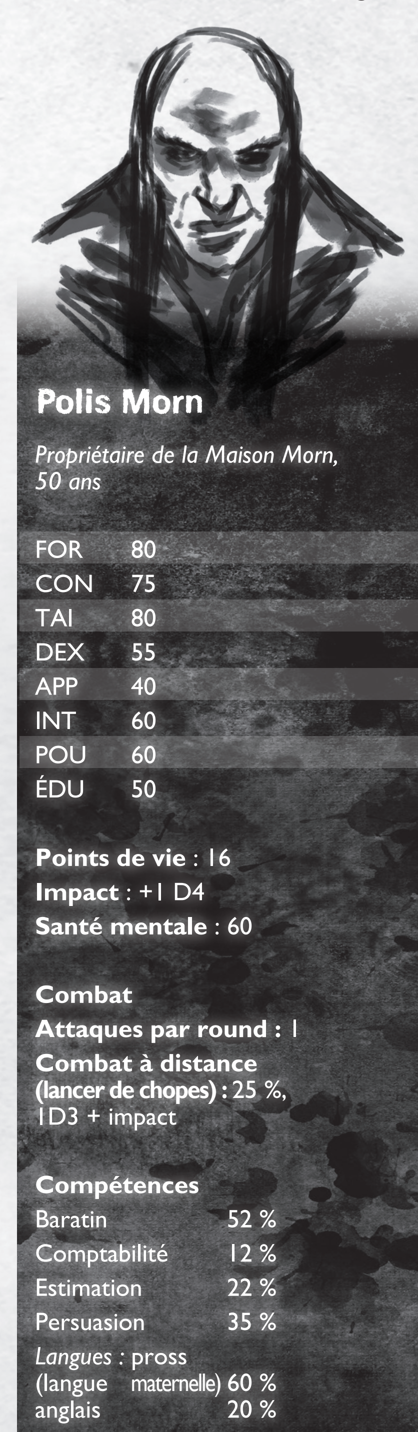
Un peu plus tard, Arram est arrivé à Ilek-Vad et y a trouvé un compatriote, quelqu'un qui avait contemplé les horreurs de Nyarlathotep et s'en était remis : Randolph Carter, le Roi du Crépuscule. Arram a juré fidélité à son nouveau seigneur et a décidé de le servir, en le protégeant contre Nyarlathotep et ses sbires. Les deux grands objectifs d'Arram sont de servir Randolph Carter et de se racheter auprès des autres chats.

La Maison Morn

Cette demeure voûtée rappelle le style allemand médiéval avec ses colombages, ses murs blancs et son toit de tuiles. Une enseigne montrant des yeux dorés est suspendue au-dessus de la porte, qui ne ferme plus correctement. Au lieu de cela, elle s'entrouvre sans cesse en grinçant. Une clientèle variée est assise dehors, à prendre un verre. Les visages permettent immédiatement de deviner les professions de chacun : un capitaine de navire, un mendiant, un musicien, un prêtre. Tous boivent un liquide doré épais dans des chopes en verre craquelé. C'est la seule boisson servie en ville et elle n'a pas de nom.

À l'intérieur, le bar est sombre et désert, éternellement figé entre le jour et la nuit. Derrière le comptoir se trouve Polis Morn, qui a donné son nom à la maison. Il est plus cohérent que les autres occupants du monde crépusculaire puisqu'il doit régulièrement traiter avec des gens de l'extérieur. Les rêveurs qui cherchent à se loger trouveront de belles chambres dans le labyrinthe qu'est la Maison Morn. De l'argent change de mains, mais personne n'arrive à se souvenir du détail, seulement que le prix semblait équitable.

Polis est un grand homme voûté, bâti comme une montagne, aux yeux verts et aux cheveux noirs longs sur les côtés mais qui se dégarnissent sur le sommet. Il porte toujours une chemise en coton et une veste de brocard rouge rehaussée de fils d'or. Son visage est



Polis Morn

Propriétaire de la Maison Morn, 50 ans

FOR	80
CON	75
TAI	80
DEX	55
APP	40
INT	60
POU	60
ÉDU	50

Points de vie : 16
Impact : +1 D4
Santé mentale : 60

Combat
Attaques par round : 1
Combat à distance (lancer de chopes) : 25 %, 1D3 + impact

Compétences

Baratin	52 %
Comptabilité	12 %
Estimation	22 %
Persuasion	35 %
Langues : pross (langue maternelle)	60 %
anglais	20 %

crispé en une expression calme qu'il est difficile de percer.
Polis ne se souvient pas du temps d'avant le règne du Roi du Crépuscule, mais il sait qu'une telle époque a existé. Il est satisfait de son travail. Lorsqu'il pense au passé, il se souvient du visage souriant d'une femme qui n'est plus dans sa vie et il croit que l'arrivée du roi est une bénédiction.
Comme tout le monde à Ilek-Vad, Polis ne manque de rien et il n'a donc aucun but dans la vie, du moins aucun but qui ne puisse être compris par ceux qui ne sont pas sous le pouvoir du Roi du Crépuscule. Il existe, tout simplement, et continuera d'exister à tout jamais.

Le Magistrat et la cour

Les rêveurs qui ont la malchance d'arriver à Ilek-Vad à bord d'un bateau pirate seront conduits au port de la même manière que dans « Une galère noire à Ilek-Vad », p. 97, mais ils seront accueillis sur les quais par une escouade de gardes armés jusqu'aux dents. Les pirates de Merhadeen sont une menace récurrente pour tous ceux qui souhaitent se rendre à Ilek-Vad et leur association avec Nyarlathotep est bien connue.
Les gardes ordonnent aux rêveurs de descendre et les traitent de pirates. Leurs protestations seront ignorées. Les rêveurs stupides qui penseraient pouvoir s'en sortir en combattant devraient être dissuadés par les 1D6 points de vie perdus en recevant un coup de hallebarde. Il n'y a aucun moyen de s'échapper et les armes des gardes ont une portée suffisante. Les rêveurs capturés sont menottés et amenés vers une tour imposante au centre de la ville. Les habitants sortent de leurs étroites maisons pour leur cracher dessus.
Les rêveurs passent sous une herse et sont menés par des rues pavées vers un bâtiment de marbre blanc qui ressemble à un édifice officiel. Ils sont conduits sans ménagement vers l'arrière du bâtiment et entrent dans un long couloir éclairé par des lampes à huile avant d'être jetés dans une petite cellule basse et jonchée de paille humide. Les rêveurs passeront un certain temps dans cette cellule. Ceux qui réussissent des tests d'Écouter entendent à plusieurs reprises les mots « Magistrat Deplomb » et « Roi du Crépuscule » se répercuter dans le couloir.
Après un long moment, la cellule est ouverte et les rêveurs sont amenés à l'étage par un autre couloir. Les gardes les poussent dans une salle surplombée par une estrade sur laquelle se trouve le plus gros homme qu'ils aient jamais vu. Il s'agit du Magistrat Deplomb. Il accuse les rêveurs d'une série de crimes allant de la piraterie au blasphème en passant par l'enlèvement et le meurtre. Toute tentative de parler durant l'annonce des charges sera couverte par les cris du public présent dans la salle du tribunal.
Après l'annonce des charges, les rêveurs auront le droit de parole. Ceux qui veulent s'exprimer devront réussir un test de Persuasion ou un test majeur d'Intelligence. Ceux qui mentiraient durant leur témoignage seront à nouveau hués par la foule. Dire la vérité et réussir le test fait en sorte que la foule murmure, pensive.
Deplomb est un tyran dénué d'humour. Peu importe ce que diront les rêveurs, il se lancera dans une tirade décrivant leurs crimes et annoncera la sanction pour de tels crimes selon la loi d'Ilek-Vad : le gibet. Des cris de plaisir suivent son annonce et des fruits et des légumes pourris sont lancés sur les rêveurs avant que les gardes ne reviennent les chercher. Alors que la situation vire au chaos absolu, le silence s'abat subitement.

La venue du roi

Les portes du tribunal s'ouvrent brusquement et révèlent une personne revêtue d'un manteau noir ébène à la bordure dorée. La capuche du manteau descend bas sur le visage de la personne, ce qui empêche de deviner ses traits. Tout le monde s'immobilise. Un sentiment palpable de peur parcourt la foule. Le Magistrat Deplomb murmure une excuse mais s'étrangle de peur. Le gros homme se jette à genoux et toute la foule l'imite. Seuls les rêveurs et le nouveau venu demeurent debout. Si les rêveurs s'agenouillent également, l'étrange personnage s'approche et en aide un à se relever.
Le personnage tend aux rêveurs un parchemin (le même que dans « Une galère noire à Ilek-Vad », p. 97) d'une main parfaitement manucurée (un test de Trouver Objet Caché permet de repérer une marque dorée et argentée entre le pouce et l'index). Le personnage repart avant que quelqu'un ait pu lui parler. Si les rêveurs tentent de le suivre, ils ont l'impression que même si le personnage marche lentement, il s'enfuit à grande vitesse. Le personnage ne dit rien et ne réagira pas aux actions. S'il est attaqué, l'attaque échoue et n'est même pas remarquée.
Les portes se ferment et le silence se poursuit. Il faut plusieurs minutes avant que quelqu'un ne réagisse. Enfin, le Magistrat Deplomb se relève, arbore un sourire de façade, s'avance et invite cordialement les rêveurs à demeurer chez lui. Il est si parfaitement contrit qu'il est difficile de ne pas avoir pitié de lui (bien que certains rêveurs pourraient en profiter pour exercer une vengeance mesquine).

Randolph Carter, Roi du Crépuscule

Le rêveur qui se fait nommer le Roi du Crépuscule, seigneur d'Ilek-Vad, est ce qui demeure d'un humain autrefois appelé Randolph Carter. Né en 1837 à Boston, Carter était antiquaire et étudiait à l'université Miskatonic. Depuis une décennie, il vit uniquement dans les Contrées du Rêve où ses pensées, souhaits et rêves modèlent la ville portuaire d'Ilek-Vad et ses alentours. En utilisant une magie inconnue de la plupart des rêveurs, Carter contrôle l'espace et le temps à l'échelle locale, à l'instar d'un dieu.
Dire que Carter a mené une vie extraordinaire serait un doux euphémisme, vu ses aventures et ses exploits. Il a rencontré des goules et bien d'autres créatures encore (*Le Témoignage de Randolph Carter*, de Lovecraft), puis un monstre inconnu qui hantait un cimetière du XVII[e] siècle (*L'Indicible*), il a arpenté les Contrées du Rêve à la recherche de la ville perdue de ses rêves (*La Quête onirique de Kadath l'inconnue*) jusqu'à ce que Nyarlathotep lui affirme qu'elle n'était que le fruit de son imagination de jeune homme. Enfin, après avoir trouvé une clé mystique qui lui permit de rejoindre les Contrées du Rêve pour y vivre bien d'autres aventures (*La Clé d'argent* et *À travers les portes de la clé d'argent*), Carter a retrouvé sa ville perdue : Ilek-Vad.
Le temps est étrange dans les Contrées du Rêve. Dans le monde éveillé, les aventures de Carter le mèneront jusqu'en 1932. Pourtant, il est bien et bien là et près d'un siècle s'est écoulé depuis qu'il est monté sur le trône. Pour les habitants d'Ilek-Vad, c'est comme s'il avait toujours été le Roi du Crépuscule, grâce à l'état de rêve permanent qui imprègne la ville crépusculaire. Son influence et son pouvoir sont absolus, mais il règne sous la forme d'une influence invisible et intangible. Il n'est aperçu qu'une fois l'an, lorsqu'il quitte sa citadelle pour se rendre au temple de Kiran, face à la mer, pour méditer.



Sans aucune surprise, après avoir trouvé la ville de ses rêves d'enfance et après avoir percé les mystères du cosmos au pied d'Umr at-Tawil, Carter en a voulu plus encore. Ses prières et ses supplications au temple de Kiran sont des tentatives pour pouvoir mieux explorer et contrôler le royaume des rêves. Il espère découvrir le secret des anciens dieux et, une fois qu'il les aura trouvés, de pouvoir explorer à loisir les mystères les mieux cachés du temps, de la réalité et de l'existence.

Mais tout n'est pas aussi simple que Carter ou les habitants d'Ilek-Vad le pensent. Son ennemi, Nyarlathotep, n'a pas oublié l'humain rusé qui l'a dupé. Le Chaos rampant cherche à circonvenir la volonté de Carter et à les capturer, sa ville et lui, afin d'exercer sa revanche. Lorsque ceux qui vivent en ville se reposent, Carter est conduit par un shantak jusqu'au palais de Nyarlathotep où il ingère une drogue qui lui retire ses souvenirs et le pousse à chercher éternellement un sens à ce qu'il vit.

Sans cette interférence, Carter aurait depuis longtemps connu la transcendance et aurait rejoint un autre royaume. Au lieu de cela, il demeure prisonnier d'Ilek-Vad, confus et maussade, en quête d'un secret qu'il est certain de trouver rapidement. En fait, il s'enfonce lentement dans un monde onirique interne sans fin auquel il pourra imposer sa volonté, mais sans que cela ait le moindre sens pour lui.

L'interaction du roi avec Ilek-Vad

Tous ceux qui vivent à Ilek-Vad tiennent leur roi en haute estime. Ils parlent de lui souvent, toujours en bien, pour le bénir et le remercier et recourent pour cela à un langage fleuri où abondent les titres honorifiques. Tous les résidents de la ville ressentent sa présence et son aide et ils sont convaincus d'avoir un lien personnel et étroit avec lui (mais personne ne sait précisément pourquoi). À leurs yeux, c'est un gardien, un dieu et une figure paternelle. Ils donneraient leur vie pour le défendre, lui ou son honneur.

Carter est généralement aperçu une fois par année seulement. Le Premier de l'an, le Roi du Crépuscule ouvre les portes de sa citadelle et se rend à pied jusqu'au temple de Kiran, en bord de mer. Ou, du moins, le personnage qui se déplace semble être le roi. Personne ne sait précisément à quoi le roi ressemble. Le personnage ne porte jamais de marque distinctive et est toujours habillé d'un ample manteau noir aux bordures dorées.

Cette procession tire la ville de sa stupeur et tous se déplacent pour le voir. Les gens lancent des roses et des offrandes sur son passage, certains crient des questions ou des compliments, mais le personnage ne répond jamais et il ne s'arrête pas. Personne n'a jamais tenté de l'arrêter ou de l'interrompre. Il se rend toujours par les mêmes rues jusqu'au temple.

Ce temple, tout comme la citadelle, demeure vide, à moins que le roi ne s'y trouve. Le roi n'a aucun serviteur, aucun garde, aucun animal de compagnie. Rien ne vit dans la citadelle, hormis lui. Il semble ne pas manger, boire, changer de vêtements ou craindre pour sa sécurité et, en fait, il ne fait aucune de ses actions, à l'exception de boire du pazu, voir p. 107. Le temple est un simple lieu de culte, une unique pièce ronde dont les fenêtres surplombent la mer, mais il n'est consacré à aucun dieu particulier.

Au temple de Kiran, le roi prie un pouvoir supérieur (personne en ville ne sait à qui il s'adresse précisément) pendant un certain temps, parfois quelques heures, parfois plusieurs semaines. L'idée générale est que le roi combat l'influence maléfique du monde extérieur grâce à ses prières et que, plus il prie longtemps, plus il repousse cette influence maléfique.

Lorsque le rituel est achevé, le roi retourne dans sa citadelle pour un an, ou du moins, c'est ce que les gens pensent.

Le temple de Kiran

Avant que Carter ne prenne le contrôle de la ville, le temple de Kiran était l'un des nombreux petits temples oubliés et ravagés par le temps, situé en bordure de mer. À leur mort, les noms des prêtres étaient sculptés dans les murs en pierre, il y a deux cent vingt-six noms à l'heure actuelle. Il est impossible de savoir quand le premier prêtre a érigé le temple, mais sa construction remonte à dix mille ans au moins. Ce n'est qu'au cours du dernier siècle qu'il a été abandonné.

Jusqu'à l'arrivée du Roi du Crépuscule, le temple était déserté, sans propriétaire. Il est resté inoccupé puisque nul ne savait quel dieu y avait été vénéré. La religion était secrète : seuls le prêtre et son disciple savaient quel culte observer. Lorsque le dernier prêtre est mort avant de choisir un disciple, la religion a disparu. Les années ont passé, puis les décennies.

Les murs du temple se sont affaissés, les portes ont disparu, les animaux se sont installés à l'intérieur. Puis, un jour, alors que le Soleil se levait sur Ilek-Vad pour la dernière fois, le temple a été restauré. Les portes ont été raccrochées, les animaux et la moi-

sissure ont disparu. Le temple était à nouveau comme neuf.
La lumière est entrée par la seule fenêtre et la porte s'est ouverte pour révéler l'homme dans son manteau d'ébène, le Roi du Crépuscule. C'est ainsi que Randolph Carter est arrivé à Ilek-Vad. Tous ceux qui l'ont vu arriver s'en souviennent, tout comme de la marche de Carter jusqu'à la citadelle, où il s'est assis sur le trône vacant.
Actuellement, le temple est fréquenté assidûment par les résidents de la ville. Lorsque le Roi du Crépuscule ne s'y trouve pas, ses sujets s'y rendent en petits groupes et y laissent des petites offrandes pour le roi : des fleurs, des bibelots ou de la nourriture. Personne n'ose y entrer.
Aux yeux de Randolph Carter, le temple est un mystère qui le hante. C'est là, en plein Soleil, qu'il est entré dans les Contrées du Rêve, ce qui va à l'encontre de toutes les entrées habituelles. C'est là qu'il revient une fois par an pour avoir des conseils sur le meilleur mode de gouvernance. Un jour, il croit qu'il sera transporté de là vers un autre royaume et qu'il découvrira un autre monde, encore plus spectaculaire.

Un roi isolé

Randolph Carter est le rêveur le plus puissant de toute l'histoire de la Terre. Ses aventures s'étalent sur plusieurs époques et dans de nombreuses dimensions mais, depuis son retour dans les Contrées du Rêve voilà plusieurs années, il est confiné à Ilek-Vad. Cela lui semble naturel. Son esprit s'est renfermé et il se concentre uniquement sur la découverte des mystères des Contrées du Rêve, tout comme il s'était concentré auparavant sur la découverte des mystères terrestres. Cette lutte exige toute sa volonté et sa concentration, de sorte qu'il demeure toujours seul. Mais le puzzle refuse de lui céder. Il a le sentiment d'avoir fait tous les exercices adéquats et d'avoir compris tous les concepts nécessaires, mais aucune solution ne se présente à lui.
Cet isolement, qui a commencé comme une méthode pour concentrer son énergie, a été utilisé par son ennemi pour pénétrer son esprit. Quelques jours après son arrivée à Ilek-Vad, Carter a été emporté à dos de shantak du haut de sa tour et conduit à la cour de Nyarlathotep.
Carter a été infecté par un poison nommé pazu par Nyarlathotep lui-même. Cette drogue a lentement sapé son énergie et sa concentration. Rapidement, elle pourrait le transformer en une ombre sans forme et sans volonté qui ne fait rien d'autre que de suivre un cycle d'expiation et de prière tout en contrôlant Ilek-Vad. La ville subira un tel destin à ses côtés et deviendra graduellement un cauchemar à jamais présent dans le monde des rêves.
Actuellement, Carter est à ce point confus qu'il boit le pazu de son propre gré, sans aucune obligation, comme un toxicomane qui continuerait de boire du laudanum pour se maintenir dans un état de stupeur éveillée. Il ne se rappelle pas ce qu'est le pazu ni d'où il l'obtient, mais il sait que lui seul doit le boire et qu'il en a besoin pour connaître la paix de l'esprit. Il ne sort de sa torpeur que très rarement. L'arrivée des rêveurs pourrait bien être sa dernière chance d'échapper à Nyarlathotep avant qu'il ne soit trop tard.

Dorée, magnifique, elle flamboyait dans le couchant, avec ses murs, ses temples, ses colonnades et ses ponts voûtés tout en marbre veiné ; avec, aussi, ses fontaines aux vasques d'argent disposées sur de vastes places et dans des jardins baignés de parfums, et ses larges avenues bordées d'arbres délicats, d'urnes emplies de fleurs et de luisantes rangées de statues en ivoire. Sur les pentes escarpées du septentrion s'étageaient des toits rouges et d'antiques pignons entre lesquels serpentaient des ruelles au pavé piqueté d'herbe. Fièvre des dieux, fanfare de trompettes célestes, fracas de cymbales immortelles, la cité baignait dans le mystère comme une fabuleuse montagne inviolée dans les nuages.

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

La lutte du roi

La quête de Carter pour comprendre la réalité des Contrées du Rêve et la manière de la transcender lui a fait perdre l'esprit. Il est distrait, distant, parfois confus, mais personne en ville ne l'a réalisé puisqu'il n'interagit jamais avec ses sujets. Il dirige toujours et sa volonté modèle la ville telle qu'elle est, mais elle commence à vaciller. La ville et ses habitants changent lentement, mais le pouvoir du roi est si fort que personne ne l'a remarqué.
Son vrai combat est contre le pazu. Ce liquide doré, qui se trouve dans le palais des anciens dieux, provoque l'euphorie et une perte de concentration. Pour les humains, même ceux aussi puissants que Carter, c'est un narcotique qui leur fait perdre

Las ! ce n'était que pour se gausser que Nyarlathotep lui avait indiqué un chemin sûr pour atteindre la merveilleuse cité du couchant ; pour se moquer que le noir messager lui avait révélé le secret de ces dieux paresseux qu'il pouvait si aisément renvoyer chez eux. Car la folie et la féroce vengeance du vide sont les seuls cadeaux que Nyarlathotep réserve au présomptueux ; et le cavalier eut beau faire des efforts frénétiques pour détourner sa repoussante monture, le shantak ricanant poursuivit implacablement sa course impétueuse à grands coups d'ailes visqueuses, plein d'une joie mauvaise, vers les abîmes impies où n'accèdent pas les rêves, vers l'ultime souillure amorphe du magma le plus profond, au cœur de l'infini où bouillonne et blasphème Azathoth, le sultan insensé des démons dont nulle bouche n'ose prononcer le nom à voix haute.

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

le contrôle. Le sentiment de confort et de contentement que le poison apporte est particulièrement problématique pour ceux qui cherchent la connaissance intérieure. Le poison sape la mémoire et la résistance, de sorte que le Roi du Crépuscule ne se souvient pas de ses visites auprès de son ennemi. Il ne se souvient que de rêves étranges d'un orbe doré qui le hantent durant son sommeil.

Le palais crépusculaire

Ce palais colossal au centre d'Ilek-Vad est d'une beauté envoûtante. Construit en pierre noire et grise veinée d'or, il s'élève jusqu'à des hauteurs démesurées, surmonté d'un dôme en or. Les jardins sont toujours déserts mais verdoyants et des fleurs estivales y fleurissent, malgré le crépuscule éternel. Les jardins se poursuivent du mur d'enceinte jusqu'à la double porte d'entrée dans le palais en lui-même. Personne ne se promène jamais dans les jardins, à l'exception d'un chat paresseux et gras, qui s'endort parfois sur un mur ou sur l'herbe. S'il est réveillé, le chat s'enfuit dans un buisson et disparaît.
Des portes bloquent toutes les entrées, mais elles ne sont jamais fermées. Les portes géantes d'entrée au palais s'ouvrent en silence, d'une simple poussée de la main.
À l'intérieur du palais crépusculaire, les rêveurs découvriront des pièces bien éclairées et luxueuses. Ceux qui se séparent du groupe risquent de

s'égarer vu la nature onirique des couloirs, qu'aucune architecture ou loi de la physique ne pourrait expliquer. De très nombreuses pièces, toutes représentant un souhait ou un souvenir de Carter, s'ouvrent sur les couloirs sinueux.

Un rêveur qui s'écarterait du groupe devra réussir un test de Santé mentale pour retrouver son chemin et rejoindre le groupe ou la porte d'entrée principale. Ceux qui échouent ne perdent pas de Santé mentale mais se retrouvent dans une pièce étrange : un musée de l'engrenage rempli d'automates, d'une estrade abandonnée et d'un théâtre plein de marionnettes de taille humaine ; une pièce ornée avec un bassin où toute chose vivante plongée dedans se transforme instantanément en porcelaine.

Les rêveurs qui demeurent ensemble seront rapidement attirés par une musique : c'est un phonographe qui joue dans un salon. La chanson est *The Japanese Sandman*, de Paul Whiteman. À l'intérieur du salon, les rêveurs rencontrent Randolph Carter, à l'allure tout à fait ordinaire dans sa veste en tweed. La pièce semble totalement ordinaire : un tapis bon marché la décore, sur lequel se trouvent une table et le phonographe.

« Entrez, mes amis. Laissez tous vos soucis à la porte », leur indique Carter en souriant.

Rencontrer le Roi du Crépuscule

Le Roi du Crépuscule n'est plus le même Randolph Carter qui a traversé les Contrées du Rêve pour rencontrer les anciens dieux de Kadath. Depuis, Carter a découvert la Clé d'argent. Grâce à elle, il a rencontré Umr at-Tawil, l'étrange être cosmique qui est soit l'une des facettes de l'esprit de Yog-Sothoth soit le géniteur des nombreuses identités de Randolph Carter à travers le temps et l'espace, soit encore les deux (voir *À travers les portes de la clé d'argent*).

À cette époque, Carter n'avait pas les connaissances dont il avait besoin pour contrôler la Clé d'argent et son esprit en a pâti. Il a passé une éternité dans le corps de l'une de ses identités passées, un être étrange venu de Yaddith. Dans ce corps, il a voyagé dans tout le cosmos pour trouver un parchemin qui allait lui permettre d'utiliser la Clé d'argent comme il le souhaitait : pour quitter son corps et retourner en esprit dans les Contrées du Rêve.

Randolph Carter a désormais des pouvoirs sur le rêve bien supérieurs à tout ce que les rêveurs ont pu voir précédemment. À Ilek-Vad, tout, y compris les bâtiments, répond à la volonté de Carter. Les portes s'ouvrent devant lui, des lumières s'allument et s'éteignent sur son passage, et il ne manque de rien. Nourriture, eau, vêtements et tout ce qu'il peut désirer sont disponibles, à la perfection, comme si le tout s'était matérialisé devant lui. Les requêtes des rêveurs, qu'elles soient simples ou déraisonnables, sont immédiatement assouvies. Bien que Carter évite de créer quelque chose à partir de rien sous les yeux des rêveurs, il le fera s'ils le lui demandent. Il fera une démonstration rapide en faisant changer la pièce de couleur, de forme et de localisation. La fenêtre qui s'ouvre sur le crépuscule permanent d'Ilek-Vad s'ouvre alors sur le Soleil de Toscane, sur une forêt de pins ou sur les canaux rouges d'une planète mourante. Son pouvoir est hallucinant.

Carter est toujours avide de parler avec des humains venus de la Terre. Il les interroge sur la condition politique du monde et du Moyen-Orient en particulier. Quelles sont les nouvelles d'Égypte et d'Arabie Saoudite ? Y a-t-il de nouveaux dirigeants dignes d'intérêt ? Des révolutions ? Il semble confus si les rêveurs ne lui parlent pas de soulèvements. Il s'attendait à ce que Nyarlathotep ait pris le contrôle de la région sous son propre nom depuis le temps.

Carter leur sert de la nourriture et des boissons terrestres et il écoutera attentivement l'histoire des rêveurs s'ils souhaitent la raconter. Il leur dit qu'il est sûrement l'une des rares personnes sur ce monde qui les comprendra.

Durant la longue conversation, Carter boit régulièrement une boisson dorée. Il n'en offre pas aux rêveurs. S'ils en demandent, il refuse en riant : « Cette boisson est bien trop puissante pour des invités non habitués ».

S'ils le menacent, son attitude passe à la confusion plutôt qu'à la colère. En quelques secondes, ils apprendront que Randolph Carter, le Roi du Crépuscule, est au-delà de telles inquiétudes. Les épées traversent son corps sans le blesser, les coups ne portent pas et la magie échoue : Carter demeure indemne et parfaitement serein. « Mes amis, est-ce là la conclusion de notre conversation ? » Il balaiera toute excuse d'un geste de la main. « Je suis votre allié et vous pouvez avoir confiance en moi autant qu'en vous. »

Le pouvoir de Carter est bien supérieur à celui qui n'affecte que le monde. Il peut paralyser, manipuler et prendre le contrôle des rêveurs s'il le souhaite, et les traiter comme des marionnettes. Mais il ne le fera pas, à moins qu'un combat ne se déclare au sein du groupe. Si les rêveurs s'attaquent entre eux, Carter prendra le contrôle de tout le monde et, une fois qu'il aura leur attention, il leur fera une leçon sur la manière de se comporter devant un roi.

Umr at-Tawil

Les archétypes, disaient les vibrations des vagues, peuplent l'Ultime abîme – sans formes, ineffables et seulement pressentis par quelques-uns des rêveurs habitant le monde des basses dimensions. Leur chef est, en personne, l'ÊTRE en train de parler, et cet ÊTRE en vérité… est le propre archétype de « Carter ». Le zèle jamais rassasié de Randolph et de tous ses ancêtres dans la quête des secrets cosmiques interdits est le résultat naturel de cette filiation avec le SUPRÊME ARCHÉTYPE. Dans chaque monde, tous les grands magiciens, tous les grands penseurs et tous les grands artistes en sont les diverses facettes.

Presque anéanti par une crainte mêlée d'une terrible joie, la conscience de Randolph Carter rendit hommage à cette ENTITÉ transcendante dont il était issu.

H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price, *À travers les portes de la Clé d'argent*

Ce que les humains devraient ignorer

Les rêveurs peuvent bavarder avec Carter pendant de longues heures pendant qu'il leur sert du vin et de la nourriture. Il ne boit que la boisson dorée qu'il ne partage pas.

Le temps semble s'étirer et l'aiguille de l'horloge ne cesse de se rapprocher de minuit sans jamais l'atteindre. Carter parle aux rêveurs de ses nombreuses aventures dans les Contrées du Rêve : de son échappée, encore jeune homme, dans les terres oniriques ; de sa quête onirique pour Kadath l'inconnue pour y retrouver la ville dorée de ses rêves d'enfant ; de ses confrontations avec Nyarlathotep ; de sa plongée dans les secrets qui entourent le voile qui sépare les mondes ; de ses voyages éveillés jusqu'à Yaddith et bien plus encore. Ce qu'il dévoile appartient aux rêveurs. Ils peuvent en apprendre beaucoup à ses côtés, peut-être trop.

La quête onirique : en premier lieu, Carter décrira rapidement sa quête onirique, ses alliances avec des

L'envolée de Randolph Carter

Prêt à tout risquer, le rêveur condamné sauta à bas de l'énorme abomination à tête de cheval et il tomba à travers le vide sans fin plein de ténèbres vivantes. Des éternités tournoyèrent, des univers moururent et renaquirent, des étoiles se transformèrent en nébuleuses, des nébuleuses en étoiles et Randolph Carter continua à tomber à travers ces vides infinis remplis de ténèbres vivantes.

Enfin, dans la marche lente de l'éternité, le cycle ultime du cosmos parvint à un nouvel achèvement futile et bouillonnant, et l'univers redevint tel qu'il était d'innombrables kalpas auparavant. La matière et la lumière étaient nés de nouveau tels qu'autrefois l'espace les avait connus ; les comètes, les soleils et les mondes s'élancèrent flamboyants dans la vie sans que rien ne survécût pour dire qu'ils avaient existé et avaient disparu, toujours et toujours sans commencement ni fin.

Il y eut de nouveau un firmament, il y eut de nouveau le vent et l'éclat d'une lumière pourpre dans les yeux du dormeur qui continuait à tomber. Il y eut des dieux, des présences et des désirs ; il y eut la beauté et la laideur, et le rire de la nuit vorace à laquelle on avait volé sa proie parce qu'au sein du cycle ultime et inconnu avaient survécu les pensées et les visions de l'enfance d'un rêveur. Maintenant, pour incarner et justifier tout cela, un monde de l'éveil et une vieille cité chérie re-existaient. S'ngac, le gaz violet, avait indiqué la route conduisant hors du vide et l'immémorial Nodens, depuis d'inimaginables profondeurs, avait soufflé ses conseils.

Les étoiles s'élevèrent à l'aube et les ombres éclatèrent dans les fontaines d'or, de carmin et de pourpre, le rêveur continuait de tomber. Des cris déchirèrent l'éther à l'instant où les premiers rayons de lumière chassaient les démons, et le vieux Nodens blanchi par les âges poussa un hurlement de triomphe quand Nyarlathotep, tout près de sa proie, s'arrêta déconcerté par un étincelant rayon qui transforma en un nuage de poussière grise ses horribles corps informes lancés à la poursuite de Carter. Ce dernier avait enfin descendu les larges escaliers de marbre qui conduisaient à sa merveilleuse cité, car, en vérité, il était revenu dans le beau pays de la Nouvelle-Angleterre, son pays.

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

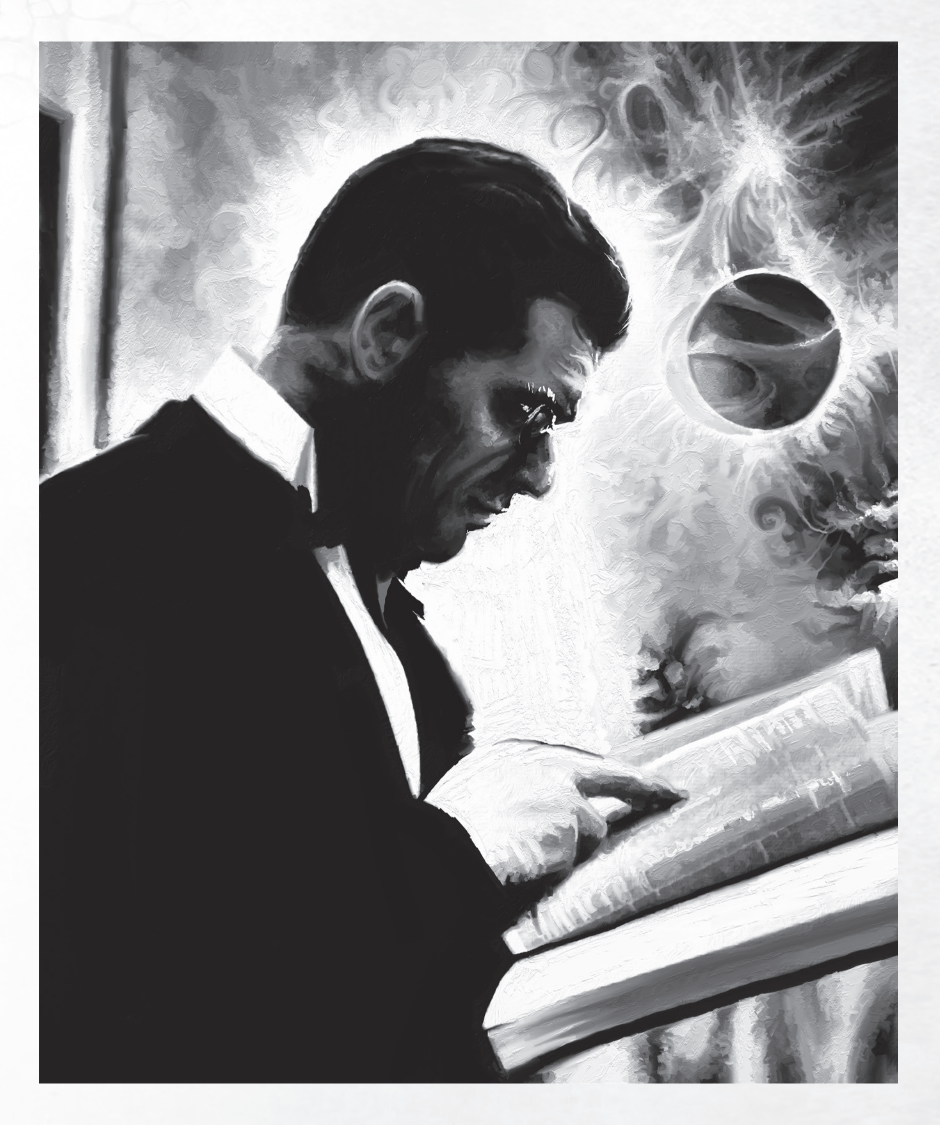
goules et des chats, la manière dont il a échappé aux gugs, son voyage jusqu'aux pentes de Kadath, sa fuite des griffes du terrible Nyarlathotep. Chaque rêveur gagne 1 % de Mythe de Cthulhu et perd un point de Santé mentale.
Ensuite, demandez aux joueurs si les rêveurs souhaitent en apprendre plus. Ceux qui ne veulent plus écouter alors que Carter continue de parler doivent réussir un test ordinaire de Pouvoir. Mais si quelqu'un lui demande de s'arrêter et de leur indiquer seulement les faits saillants, Carter acceptera volontiers.

La duperie : s'il continue de parler, les rêveurs qui choisissent de l'écouter et ceux qui n'arrivent pas à s'en empêcher en apprennent plus. Il leur décrit en détail ses aventures et le fait que, pour Nyarlathotep, la ville dorée de ses visions n'est rien d'autre que les souvenirs vagues de sa maison natale, une prétention qui l'a marqué pendant des années et qui l'a poussé à abandonner le monde des rêves pendant de longues années. Ceux qui l'écoutent gagnent 2 % de Mythe de Cthulhu et perdent 1/1D2 points de Santé mentale. Les rêveurs doivent à nouveau faire un choix : cesser d'écouter (ce qui nécessite de réussir un test ordinaire de Pouvoir), lui demander d'arrêter ou continuer d'écouter.

Le piège : si Carter poursuit son récit, les rêveurs entendront ensuite les détails de sa confrontation avec Nyarlathotep. Ils apprendront que Nyarlathotep a tenté de le traîner jusqu'au trône du sultan des démons Azathoth, au cœur des réalités. Ils apprendront aussi que Carter a été aidé par le mystérieux Nodens, qui a hurlé de triomphe face à la frustration du Chaos rampant. Ceux qui l'écoutent gagnent 3 % de Mythe de Cthulhu et perdent 1/1D3 points de Santé mentale. Les rêveurs doivent à nouveau faire un choix : cesser d'écouter, lui demander d'arrêter ou continuer d'écouter.
La Clé d'argent : Carter parlera ensuite de la Clé d'argent, l'artefact qui lui a permis d'accéder aux Contrées du Rêve bien qu'il croyait ne plus jamais pouvoir s'y rendre. Il décrit le Rêve comme la seule manière pour un humain de trouver un sens véritable à la vie, le genre de sens qui est absent des croyances et sciences stériles du monde éveillé. Bien entendu, dit-il, les rêveurs l'ont sûrement réalisé eux aussi. Peut-être, ajoute-t-il, est-ce pour cette raison que Nyarlathotep tente de les empêcher de réussir, tout comme il a voulu nuire à Carter. Le pouvoir des rêves humains semble étonner et faire enrager le Chaos rampant. Ceux qui l'écoutent gagnent 5 % de Mythe de Cthulhu et perdent 1/1D6 points de Santé mentale. Les rêveurs doivent à nouveau faire un choix : cesser d'écouter, lui demander d'arrêter ou continuer d'écouter.

Le prolongement de la vie : Carter parle ensuite de ce qui lui est arrivé lorsqu'il a utilisé la Clé d'argent, de sa rencontre avec Umr at-Tawil et des anciens dieux qui patrouillent les frontières entre les mondes. Il pense que, tout comme les rêveurs, il a plusieurs incarnations divisées entre plusieurs époques et plusieurs lieux qui se réincarnent sans cesse. C'est ainsi qu'il a pu occuper par erreur le corps de l'une de ses incarnations passées, un extraterrestre hideux venu de Yaddith, une planète dévorée par un bhole. Il relate aussi l'éternité qu'il a passée dans ce corps, le temps de retourner sur Terre, où il a enfin trouvé le parchemin qui lui a permis de maîtriser la Clé d'argent et de retourner dans les Contrées du Rêve. Ceux qui l'écoutent gagnent 8 % de Mythe de Cthulhu et perdent 2/1D8 + 1 points de Santé mentale. Les rêveurs doivent à nouveau faire un choix : cesser d'écouter, lui demander d'arrêter ou continuer d'écouter.

À travers les portes de la Clé d'argent : s'ils l'écoutent toujours, Carter révèle ensuite qu'Umr at-Tawil est une facette de Yog Sothoth, l'être cosmique relié à l'espace entier et à toutes les époques mais qui ne peut prendre forme en aucun temps ni aucun lieu tout en étant, de manière inexplicable, le géniteur de toutes les incarnations de Randolph Carter ! Pensez-y ! Cela pourrait apparenter Carter, à un niveau primordial, aux Choses très anciennes qui ont donné naissance aux Shoggoths comme aux hommes, et que certains cultes de sorcières recherchent (comme les Hommes-Serpents de Valusie, qui créent des sorts surpuissants) mais aussi au grand Cthulhu (qui dort d'un sommeil agité dans sa crypte sous-marine, non sans rendre fous les artistes et les médiums), voire au terrible Tsathoggua, mais aussi à tous les rêveurs. Ceux qui l'écoutent gagnent



13 % de Mythe de Cthulhu et perdent 2D6 points de Santé mentale alors que leur esprit tente de comprendre ces réalités cosmiques.
Après cela, ou dès qu'un rêveur le prie d'arrêter, ou sombre dans une folie temporaire ou permanente, Carter cesse de parler. « Trop de connaissances acquises rapidement peuvent nuire à l'esprit le plus robuste », dit-il.

La nouvelle quête du roi

Randolph Carter a entrepris de nombreuses quêtes, toutes plus impossibles les unes que les autres, afin de retrouver la cité de ses rêves. Mais les quêtes lui ont révélé d'autres mystères et il brûle de comprendre le sens de réalités qu'il n'aurait jamais imaginées. Maintenant, une nouvelle quête le consume.
Peu importe ce que Carter raconte aux rêveurs de ses aventures passées, il leur parlera avec plaisir de ses études actuelles. Il leur dit qu'il croyait autrefois que le plus grand secret de tous était de savoir accéder au plan mystique, les terres oniriques où l'esprit humain peut modeler sa propre réalité dans le chaos de l'existence. Maintenant, il comprend que cela aussi n'est qu'illusion. Il existe un autre plan de réalité plus profond encore.
C'est sur ce problème que son intelligence mystique travaille sans cesse. C'est là le but d'Ilek-Vad. L'isolement de Carter et la mélancolie de la ville offrent à son esprit des perspectives uniques pour poursuivre sa manipulation du temps et de l'espace. Il espère ne faire qu'un avec celui qui, selon lui, a créé le monde des rêves : Nodens, le seigneur des abysses, le créateur de l'extérieur et de l'intérieur, l'Observateur, lui qui l'a autrefois aidé à s'extirper du complot du Chaos rampant.
Carter parle de remodeler le cosmos de manière parfaitement logique, comme s'il suffisait de faire tourner un verrou. Il parle d'ouvrir des portails « au-delà du voile du monde onirique » et de les traverser pour découvrir d'autres royaumes et d'autres existences.
Il devrait être apparent que Carter fonctionne à un niveau que les rêveurs ne peuvent pas comprendre. Il persiste dans ses explications, bien qu'elles ne fassent aucun sens. Nodens, dit-il, a conçu tout ce qu'ils peuvent voir et travaille encore à maintenir le tout sans entrer lui-même dans son monde, sauf en cas d'extrême urgence.
Il avertit également les rêveurs qu'ils sont pris dans les filets de Nyarlathotep. L'intérêt de Nyarlathotep pour le groupe de rêveurs est aussi apparent que le nez au milieu du visage. Cette entité, l'Homme de l'Ouest, est malveillante et le voyage des rêveurs dans les Contrées du Rêve fait partie de ses complots infinis et incompréhensibles. Ils doivent être vigilants et se méfier de tout subterfuge, duperie ou traîtrise. La plupart des créatures sont au service de Nyarlathotep et elles essaieront d'empêcher les rêveurs de retrouver le monde éveillé.
Carter ignore pourquoi Nyarlathotep les a choisis, mais cela fait bien longtemps qu'il a senti que l'attention de l'Homme Noir n'est plus dirigée sur les terres oniriques. Il pense que cela s'explique en partie par son combat, et celui d'autres, contre Nyarlathotep. Désormais, le Chaos rampant cherche à asservir la Terre.
Cela n'a pas calmé Carter pour autant : cela l'a même rendu plus méfiant et suspicieux. Le royaume éveillé est à jamais hors de sa portée. Il est devenu une créature des rêves, même s'il espère que, bientôt, il deviendra quelque chose d'autre encore.
Carter dit aux rêveurs qu'il est important qu'ils retournent sur Terre. Il confirme que l'issue la plus proche est dans le Bois enchanté et il propose de les équiper pour le voyage. Mais il insiste pour qu'ils passent un peu de temps avec lui avant de partir. Leur arrivée a modifié son humeur et ce changement lui donne une meilleure compréhension du problème qu'il espère résoudre.
« Un jour ou deux de plus, je vous en prie. Peut-être est-ce de cela que j'ai besoin depuis si longtemps. »

Dormir au palais crépusculaire

L'un des rares endroits où les rêveurs pourront se souvenir avoir dormi à Ilek-Vad est le palais crépusculaire. Là, les invités peuvent manipuler le monde dans une certaine limite et altérer les changements que Randolph Carter impose à la ville, ce qui leur permet de ressentir la faim, la soif et la fatigue.
Les rêveurs se trouvent dans une pièce vaste et parfaite, où ils trouvent tout ce dont ils ont besoin. Des armoires s'ouvrent sur des armures sans le moindre défaut, des équipements et des bottes aux mensurations exactes des rêveurs. Les garde-robes contiennent des copies parfaites des vêtements terrestres.

De la nourriture et des boissons sont déposées devant leur porte. Ceux qui ouvrent la porte découvriront un plateau en or, mais aucun serviteur n'est visible. Au bout du compte, les rêveurs se sentent fatigués, trouvent un pyjama et un lit. Là, pour la première fois peut-être depuis qu'ils sont arrivés dans les Contrées du Rêve, ils dorment.

Le voyage nocturne

Les rêveurs sont réveillés par un gong. Le son est si soudain et fort que, au départ, ils ne savent pas si c'est un rêve dans le rêve ou si c'est réel. Mais, un instant plus tard, le gong se fait à nouveau entendre. C'est un rythme sonore qui réveille le groupe entier. Il leur est facile de se retrouver tous dans le couloir, mais ils découvriront à ce moment-là qu'ils ne peuvent plus parler. Leur voix a tout simplement disparu. Impossible de parler ou de crier. Le gardien devrait faire respecter strictement cette consigne. Aucune parole ne doit être échangée. Ceux qui seraient assez malins pour vouloir écrire constateront que leur écriture est un charabia incompréhensible dont les lettres semblent se réarranger au fur et à mesure. La seule communication possible sera donc par signes de la main. Seul le rythme du gong se fait entendre dans le palais.

Les rêveurs qui voudraient explorer le palais découvriront plusieurs choses. Dehors, il fait nuit. Pour la première fois depuis leur arrivée à Ilek-Vad, une Lune gigantesque éclaire la ville et tout le monde dort. Ensuite, ils peuvent voir des ombres (certaines proches, d'autres moins) qui sautent dans le ciel nocturne. Les rêveurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché constatent que ce sont les ombres de chats, qui sautent en l'air et disparaissent dans le vide (perte de 0/1 point de Santé mentale).

Le gong se fait entendre à l'extérieur aussi. Il semble emplir le monde entier, aussi précis qu'un métronome. Rapidement, les rêveurs entendent le battement rythmique d'ailes gigantesques et entendent les hurlements distants d'une bête inhumaine. Les shantaks arrivent.

Les messagers

Les bêtes ressemblent tout d'abord à des points venus de la Lune. Même de très loin, leurs hurlements et le battement de leurs ailes s'entendent. Elles ont été envoyées par Nyarlathotep pour chercher tous les occupants du palais crépusculaire, comme elles le font à chaque fois que le pazu l'emporte sur le roi. Généralement, le roi est seul. Ce soir, leur tâche nécessite qu'elles emportent aussi les rêveurs. Ce sont des créatures stupides.

Un shantak par rêveur approche, devenant de plus en plus gros, jusqu'à ce qu'ils encerclent le palais comme une nuée de papillons autour d'un lampadaire. Chaque shantak est plus gros qu'un éléphant et a la tête d'un cheval. Leurs ailes sont si vastes que, lorsqu'elles battent, elles peuvent faire tomber un homme juste par déplacement de l'air. Cela rend toute fuite impossible lorsqu'une créature est proche. Pour s'échapper, il faut obtenir un succès extrême à un test d'Esquive. Les rêveurs qui se dépêcheraient de rejoindre le roi arriveraient juste à temps pour voir le dôme arraché par des griffes de la taille d'un tronc. Au lieu de s'effondrer, la structure s'éloigne dans les airs, comme du bois flotté porté par le courant d'un fleuve (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). Un rêveur qui réussirait un test de Trouver Objet Caché verra Randolph Carter dans les griffes d'un shantak qui prend son envol.

Les shantaks

Accompagnées de bruissements d'ailes, les formes grandissaient d'instant en instant, et le voyageur sut alors que sa progression maladroite touchait à sa fin. Ni oiseaux ni chauves-souris connus de la Terre ni du pays du rêve. Ces créatures étaient plus énormes que des éléphants et elles avaient des têtes de cheval. Ce devaient être, pensa Carter, les shantaks de sinistre renommée ; il ne se demanderait plus désormais quels gardiens infernaux et quelles innommables sentinelles détournaient les hommes du désert boréal.

L'ascension fut malaisée, car le shantak possède des écailles et non des plumes ; et ses écailles sont fort glissantes.

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*



Les shantaks

Coursiers de Nyarlathotep

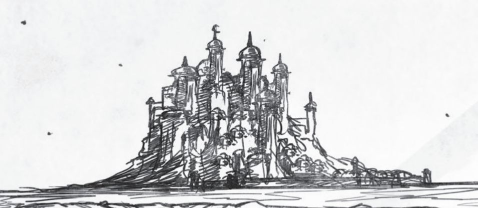
FOR	170
CON	65
TAI	250
DEX	50
INT	20
POU	55

Points de vie moy. : 32
Impact moy. : +4 D6
Mouvement : 6/30 en vol

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) : 55 %, 2D6 + 2

Protection : 9 points de peau épaisse

Perte de santé mentale : 0/1D6



Un instant plus tard, un autre shantak commence à détruire le palais pour trouver les rêveurs. Les morceaux arrachés disparaissent sans faire de dégâts alentour. Ceux qui tentent de fuir sont attrapés par les créatures qui les saisissent dans leurs griffes avant de s'envoler en direction de la face cachée de la Lune.

Tout rêveur suffisamment stupide pour infliger 9 points de dégâts ou plus à un shantak sera lâché. Le rêveur connaît alors les minutes les plus exaltantes de sa vie alors qu'il tombe dans l'espace, vers le sol qui se rapproche sans cesse. Lors de l'impact, le rêveur se réveille au crépuscule, dans le palais d'Ilek-Vad, mais il aura perdu 1/1D8 points de Santé mentale. Les cheveux du rêveur ont totalement blanchi. Les autres lits sont vides et le roi a disparu.

La tour de Nyarlathotep

Après un long vol dans l'obscurité totale de l'espace, les shantaks rasent la surface de la Lune, les rêveurs toujours entre les griffes. Le gong continue de résonner. La surface inégale de la Lune se rapproche à une vitesse ahurissante alors que les shantaks accélèrent pour rejoindre sa face cachée. Les rêveurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché remarquent des groupes de créatures sur la surface de la Lune, mais ils ne peuvent pas discerner leur espèce.

Lorsque les shantaks arrivent sur la face cachée, les rêveurs remarquent que de grands feux forment des motifs mystiques puis ils aperçoivent une grande tour de cristal, haute de plus d'un kilomètre, éclairée par les étoiles. C'est là que les shantaks les déposent, en compagnie de Randolph Carter, sur un balcon de la taille d'un pâté de maisons.

La tour est d'une forme simple, mais elle est sculptée de millions de motifs rectilignes d'une précision spectaculaire. Des lettres et des symboles attirent le regard. La surface de cristal semble attirer et rediriger la lumière afin de donner un éclairage parfait. Mais, si les rêveurs regardent à travers la surface de la tour, cette clarté est remplacée par une opacité pour empêcher que l'intérieur de la tour ne soit visible. Quatre énormes portes permettent de rentrer, chacune étant de la taille d'un stade terrestre.

Le gong continue de se faire entendre. Alors que les oiseaux géants repartent, Randolph Carter se redresse et rentre dans la tour. Son visage est celui d'un homme qui fait un beau rêve, les yeux fous, un sourire étirant ses lèvres. Son esprit endormi est sous le contrôle de Nyarlathotep. Lorsqu'il est sur la Lune, son esprit ne lui appartient pas. Les rêveurs, dépendants à l'opium dans le monde éveillé, pourraient trouver que le délire béat de Carter leur rappelle quelque chose.

À l'intérieur de la tour se trouve une énorme salle du trône. Le cristal pâle s'assombrit progressivement et forme un trône d'un cristal rouge profond, placé sur une estrade. Sur l'estrade, à côté du trône, un homme noir musculeux frappe sur un gong de cristal à coups de marteau, avec une belle régularité. Il s'agit de Nyarlathotep en personne. Les rêveurs pourraient le reconnaître d'une rencontre précédente.

À chaque fois que le marteau frappe le gong, celui-ci devient rouge sang et éclate. Les morceaux disparaissent dans l'air et le gong se reforme avant chaque coup.

Si les rêveurs ont pensé à tenter d'entrer discrètement, ils ont de la chance. Ils n'ont même pas besoin de réussir un test de Discrétion. Nyarlathotep est superbement confiant et il ne craint rien. Il ne traque pas les intrus. Ceux qui ont la sagesse de rester hors de sa vue ou de se cacher derrière le trône passeront inaperçus pendant que l'Homme Noir se gausse du Roi du Crépuscule.

À chaque coup du gong, le Roi du Crépuscule s'approche. Lorsqu'il est devant l'estrade, il s'arrête et Nyarlathotep dépose le marteau sur un plateau en métal proche de son trône. Il prend une cruche en émeraude pleine d'un liquide doré et s'approche du roi. « Mon très cher ami Carter, sois de nouveau le bienvenu dans mon rêve - et dans ton cauchemar », annonce-t-il d'une voix tonitruante.

Le pazu

Si les rêveurs attendent et surveillent, ils verront Nyarlathotep donner du liquide doré, le pazu, à Randolph Carter. Ils se souviendront d'avoir vu le même liquide plus tôt, au palais crépusculaire. Carter boit avidement tandis que Nyarlathotep, qui le surplombe d'au moins deux pieds, le félicite et l'encourage en souriant. Après que Carter ait bu plusieurs gorgées, Nyarlathotep repose la cruche près du marteau, s'installe sur son trône et interroge Carter dans une langue étrangère.

Des mots terrestres peuvent parfois être reconnus : New York, Londres, Le Caire, Nairobi, Shanghai (voir *L'Appel de Cthulhu*, *Les Masques de Nyarlathothep*).

Plus précisément, les rêveurs entendent le Pharaon interroger Carter sur son rôle dans la « pièce ». Ce n'est que lorsque Carter affirme qu'il le connaît que Nyarlathotep lui donne une autre gorgée de pazu. Il lui dit ensuite que le temps est arrivé et qu'il devra jouer son rôle à la perfection.

Un rêveur suffisamment bête pour vouloir goûter le pazu pourra le faire sans être vu. Ceux qui regardent le rêveur boire constateront qu'il sourit puis disparaît dans un éclair lumineux (perte de 0/1 point de Santé mentale).



Le rêveur qui aura bu du pazu est bel et bien mort. Il est visible pour tous ceux qui ont assisté à la scène que la drogue n'est pas une échappatoire mais le signe d'une mort certaine, rapide ou non.

La confrontation

Des rêveurs qui décideraient d'affronter Nyarlathotep feraient mieux d'avoir un plan. Ils font face au Chaos rampant dans son palais, sur son trône, à l'apogée de son pouvoir et il ne faut pas le sous-estimer. Tant que Carter sera endormi, les rêveurs ne pourront pas parler. Une fois qu'il les voit, Nyarlathotep accueille les rêveurs comme il l'a fait dans « Le rêve dans le rêve », p. 79. Un rêveur qui réussirait un test de Psychologie (ou un test extrême d'Intelligence) saisira que Nyarlathotep craint en fait leur présence, qu'il est surpris et confus, même s'il le cache bien. Il entourloupe les rêveurs par un discours plus ou moins logique qui ne confirme ni n'infirme qu'ils font partie de son plan, tout en se donnant de l'importance pour paraître omniscient.

Les rêveurs qui voudraient l'attaquer sont retenus sur place par une force invisible. Leurs options sont limitées.

1 Réveiller le Roi du Crépuscule

Il est difficile de réveiller Randolph Carter puisque le pazu est une drogue puissante. Toute tentative de le réveiller échoue et ne fait que provoquer la colère de l'Homme Noir, à moins que les rêveurs n'utilisent l'Œil de Nodens ou ne fassent s'écrouler la tour.

2 Faire s'écrouler la tour de cristal

Des rêveurs malins qui auraient constaté l'effet du marteau sur le gong pourraient vouloir frapper la tour avec. Ils n'auront besoin de lui porter qu'un seul coup : la tour se fracture immédiatement et s'écroule en un amas de fragments rouge sang. Cela réveille le Roi du Crépuscule, qui affronte Nyarlathotep.

3 Utiliser l'Œil de Nodens

Tous les rêveurs qui ont rencontré le mystérieux étranger au Roc sans nom et qui ont été marqués par l'Œil de Nodens (p. 31) ont la certitude qu'ils peuvent réveiller le Roi du Crépuscule simplement en le touchant. Et, effectivement, s'ils le touchent, ils réveillent immédiatement Randolph Carter qui combat Nyarlathotep.

4 Appeler Nodens

Les rêveurs qui auront écouté les histoires de Randolph Carter pourraient se souvenir de son discours sur Nodens, qu'il a appelé le Créateur. Des rêveurs qui appelleraient Nodens à l'aide pour qu'il protège son serviteur (Carter) ou qui se prosterneraient verbalement devant Nodens tandis qu'ils se trouvent devant le trône du Chaos rampant auront une chance d'attirer l'attention de Nodens, grâce à un test majeur réussi de Pouvoir. Leurs prières sont les seules choses qu'ils peuvent dire à voix haute pendant que Carter dort.

Les rêveurs durant le combat

Une fois que Randolph Carter commence le combat contre Nyarlathotep, seuls des rêveurs particulièrement courageux ou stupides émettront l'idée de l'aider.

Ceux qui voudraient participer au combat devront faire un test de Santé mentale. En cas d'échec, le rêveur peut attaquer. En cas de succès, le rêveur est bien trop intimidé pour affronter Nyarlathotep.

Si un rêveur rejoint la mêlée, le joueur doit décider comment il répartit ses efforts dans l'assaut. Un rêveur peut attaquer avec un test ordinaire de Pouvoir, mais il ne peut alors se défendre qu'avec un test extrême de Pouvoir. Les autres possibilités sont d'attaquer et de se défendre avec un test majeur de Pouvoir. De même, il est possible d'attaquer avec un test extrême de Pouvoir et de se défendre avec un test ordinaire de Pouvoir. L'attaque du rêveur peut prendre la forme qu'il voudra. En cas de succès, cela surprend Nyarlathotep et le gardien devra en tenir compte dans la description de la défaite du dieu. En réponse, Nyarlathotep lui lance un éclair ou une manifestation d'un essaim de créatures vénéneuses. Le rêveur doit alors se défendre avec un test de Pouvoir, selon la répartition choisie. En cas d'échec, le rêveur perd 1D20 points de vie (aucune armure n'est efficace) et perd 1/1D6 points de Santé mentale. Si l'attaque du rêveur échoue, Nyarlathotep se contentera de l'insulter.

Un rêveur qui attaque Nyarlathotep avec succès et qui survit aux représailles regagne 1D10 points de Santé mentale à son retour à Ilek-Vad.

Le vide

Kuranès ignorait où se trouvaient Kadath et la prodigieuse cité du couchant; par contre, il savait que les Grands Anciens étaient des créatures très dangereuses que les Autres Dieux protégeaient d'étrange façon contre les importuns. Il en avait appris beaucoup sur ces Autres Dieux dans de lointaines régions de l'espace, surtout dans celle où la forme n'existe pas et où des gaz de couleur étudient les secrets du monde les plus hermétiques. Le gaz violet S'ngac lui avait raconté des histoires terrifiantes sur Nyarlathotep, le Chaos rampant, et lui avait recommandé de ne jamais approcher du vide central où Azathoth, le sultan des démons, claque avidement des mâchoires dans les ténèbres.

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Carter affronte Nyarlathotep

Si le Roi du Crépuscule est réveillé, il reprend ses esprits lentement et le visage de Nyarlathotep affiche son désespoir et sa peur. L'Homme Noir se prépare à combattre et il invoque une lance et deux Shantaks qui se placent à côté du trône pour le défendre. Il ne battra pas en retraite dans sa propre forteresse.

Dans les Contrées du Rêve, Carter ne craint pas Nyarlathotep. Tous deux s'échangent des insultes dans une langue étrangère puis commencent le combat. Ils projettent des éclairs d'un pouvoir immense, qui emplissent l'air d'une odeur d'ozone et de lumière et creusent des trous dans la tour. Nyarlathotep semble incapable de toucher Carter qui, une fois réveillé, semble plein de vie. Il rit et d'un seul geste de la main, remodèle un shantak pour en faire une pile de poissons. D'un geste de l'autre main, il lance sur Nyarlathotep des éclairs d'une puissance telle qu'elle semble écraser tout ce qui les entoure. D'un dernier geste, Carter ouvre un portail vers Ilek-Vad et demande aux rêveurs d'y retourner.

Ceux qui prennent le portail se retrouvent au palais et sont suivis un instant plus tard par Randolph Carter. Le portail se referme avant que Nyarlathotep ait pu passer.

L'arrivée de Nodens

Si les rêveurs appellent Nodens tandis qu'ils se trouvent devant le trône de Nyarlathotep (et, pour réussir, ils doivent crier et non chuchoter son nom ou penser à lui), ils sont repous-

sés par une explosion de sons et de lumières. Une forme géante, rien qu'une ombre, mais de forme humaine, se dresse entre Carter, les rêveurs et Nyarlathotep. Carter se jette au sol en signe de respect.

L'ombre s'adresse à Nyarlathotep : « Qui ose se dresser devant l'Observateur, le Créateur de toutes choses ? » Chaque syllabe secoue la tour (perte de 0/1D10 points de Santé mentale).

Une expression de misère abjecte et de défaite se peint sur les traits du Chaos rampant. Il fixe alors les rêveurs d'un regard plein de haine.

« Vous ! », hurle-t-il. « Même si vous vous échappez, vous ne connaîtrez jamais le repos ! Mes serviteurs vous traqueront jusqu'aux confins de ce monde et des autres ! » Se faire menacer personnellement par un être d'une telle puissance leur fait perdre 0/1D6 points de Santé mentale. Il appartient au gardien de décider la forme que prendra la menace de Nyarlathotep pendant le reste de la campagne.

L'ombre qu'est Nodens hurle : « Silence ! » et Nyarlathotep explose en un amas de tentacules et d'yeux qui brûlent dans des flammes blanches. Puis même la lumière disparaît. Nyarlathotep, tout du moins sous cette forme et en cet endroit, n'est plus.

L'instant d'après, les rêveurs et Carter sont de retour au palais crépusculaire.

Quitter Ilek-Vad

Les rêveurs qui se réveillent à nouveau à Ilek-Vad découvrent que Carter a bien changé depuis leur première rencontre. Ilek-Vad elle-même, bien qu'elle soit paisible et contentée, est plus gaie. Carter affirme que les rêveurs l'ont sauvé du pazu et des machinations de Nyarlathotep, qui auraient fini par corrompre son esprit et conduire à sa perte la ville du crépuscule. Ce sont des héros de premier ordre en plus de ses sauveteurs.

Il tient encore en plus haute estime ceux qui ont invoqué Nodens. Depuis longtemps, Carter tente de faire quitter son trône au Créateur. Sans la menace du pazu, Carter est certain qu'il pourra rapidement communier avec Nodens.

Les héros d'Ilek-Vad sont envoyés vers leur destination : le Bois enchanté. Le Roi du Crépuscule leur accorde tout ce qu'ils désirent et qu'il peut matérialiser et les salue en leur adressant encore ses plus chaleureux remerciements.

Et s'ils échouent ?

Si les rêveurs ne parviennent pas à tirer Carter des machinations de Nyarlathotep, ils retournent à Ilek-Vad et constatent que la ville a changé. S'ils n'ont jamais quitté le palais, ils ne se réveillent pas là, mais en ville, et ils savent que les choses ont empiré en raison de leur inaction. S'ils sont allés sur la Lune mais que Nyarlathotep n'a pas été dérangé tandis qu'il discutait avec Carter, le Chaos rampant finit par les apercevoir et les renvoie en ville, tandis qu'ils entendent encore son rire moqueur.

Durant la journée, la ville est abandonnée. Les rues sont devenues si sinueuses qu'il est facile de se perdre. L'architecture semble différente, victorienne, et des lampadaires au gaz éclairent les rues, alors que ce sont des objets modernes qui ne se trouvent normalement pas dans les Contrées du Rêve. S'il est impossible de croiser le moindre habitant en ville, les traces de leur passage sont apparentes. Il semble que la population a fui un désastre imminent en laissant de la nourriture sur la table, de l'argent sur les comptoirs de magasin et les portes ouvertes.

Le Rêve dirigé ne sert absolument à rien. Même les rêveurs qui avaient une nette influence auparavant sur les Contrées du Rêve constatent que leur pouvoir a disparu entièrement à Ilek-Vad.

Les portes du palais demeurent fermées et il est impossible de rentrer. La tour est devenue d'un blanc laiteux veiné d'or. Il n'y a aucun moyen de pénétrer dans l'enceinte du palais, sinon à la pleine Lune.

Ilek-Vad est devenu un lieu nocturne et chaque nuit est une nuit de pleine Lune.

Si les rêveurs prêtent attention à la Lune ou si l'un d'eux réussit un test de Sciences (astronomie), ils constatent que la face de la Lune a changé : ils voient maintenant ce qui était jusque là sa face cachée.

Lorsque la Lune se lève, une procession arrive alors que la ville était jusque là désertée. Tous portent des vêtements en velours et des masques en porcelaine sur lesquels sont peints des visages dénués de toute émotion. Ils dansent dans la rue et entrent au palais.

À l'intérieur, les rêveurs constatent qu'un bal est organisé. Tous attendent que la pendule géante frappe les coups de minuit. Ils boivent, rient et dansent en attendant. La conversation est facile et porte sur des sujets sans conséquence.

Enfin, à minuit, Randolph Carter entre. C'est du moins ce que les rêveurs pensent dans un premier temps. La personne qui entre est grande et mince, vêtue d'un manteau doré et elle porte un masque en porcelaine représentant le visage de Carter.

La personne attire l'attention de la foule en se tenant en haut de l'escalier. L'horloge sonne minuit. Les fêtards crient qu'il est l'heure de se démasquer et tous enlèvent leur masque, à l'exception de la personne en haut de l'escalier. Celle-ci annonce : « Je ne porte pas de masque » et ses lèvres de porcelaine bougent.

Les fêtards crient, inquiets : « Pas de masque ? Pas de masque ! Le roi ! Il porte le Signe Jaune ! C'est le Roi en Jaune ! »

Tous les rêveurs qui ont au moins 50 % en Arts & métiers ou en Occultisme reconnaissent les éléments de la fameuse pièce *Le Roi en Jaune*, qui a poussé à la folie de nombreuses personnes sensibles avant d'être interdite et détruite au début du siècle. Ceux qui ont entre 25 % et 49 % en Arts & métiers ou en Occultisme se souviennent d'un événement funeste, mais sans plus de détails, à moins de réussir un test.

Les rêveurs qui réussissent un test de Mythe de Cthulhu savent que la pièce puise dans une réalité extraterrestre qui influence et modifie la réalité sur Terre aussi facilement que les pensées d'un fou, ou les cauchemars d'un rêveur.

Les rêveurs peuvent fuir s'ils le souhaitent. À Ilek-Vad, l'horloge sonnera à jamais minuit.



La malédiction de Sarnath

Où les personnages anéantissent une ville en sauvant la vie d'un seul homme



Par-delà les Pics de Thok se trouvent les ruines d'une grande ville autrefois appelée Sarnath, abandonnée depuis des milliers d'années… Dans ces ruines, les personnages aperçoivent un homme sur le point de se noyer.

Comme si, et en présence de l'océan,
Nous séchions nos filets et nos voiles ravaudions
Et bavardions de choses qui n'ont pas de fin.
Wallace Stevens, *Conversation continuelle avec un homme silencieux*



En quelques mots…

La malédiction des êtres d'Ib, annihilés par les prêtres de Sarnath, poursuit encore leurs descendants. Les personnages, en tentant de sauver l'un de ceux-ci, risquent de déclencher la terrible vengeance de Bokrug, le dieu lézard. Pourchassés par les prêtres verts, qui tiennent à garder leur prisonnier en vie, au moins jusqu'à la tombée du jour, les personnages devront décider si la vie d'un inconnu vaut la peine de mettre la leur en danger.

Implication des personnages

Dans les Contrées du Rêve, tout le monde connaît l'histoire de Sarnath et personne ne remet en cause la malédiction. Les personnages sont confrontés ici à un choix moral. Doivent-ils laisser un inconnu mourir, sous prétexte que son lointain ancêtre a participé au génocide d'une race ? Et le fait que ce soit un criminel endurci doit-il le rendre moins innocent d'un crime commis voilà des millénaires ?

Enjeux et récompenses

- **Délivrer un innocent offert en sacrifice,** au nom d'une coutume barbare
- **Affronter les prêtres verts,** pour défendre leurs convictions

Ambiance

À partir du moment où les personnages délivrent le prisonnier, ils doivent commencer à ressentir les effets de la malédiction qui s'abat sur eux. Rien ne va comme ils voudraient, tous les évènements s'enchaînent inexorablement pour ruiner leurs plans. Quoi qu'ils fassent, les tentatives seront vouées à l'échec. Le plus dur pour eux sera de s'avouer vaincus, car la fin tragique d'Uvan Go est inéluctable. Choisiront-ils d'abandonner le malheureux à son triste sort ou tenteront-ils l'impossible pour contrer les volontés d'un dieu rancunier ?

Investigation	2/5
Action	2/5
Exploration	1/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5

Difficulté : Débutant
Style de jeu : Grandeur et décadence
Durée estimée : 3 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages: Tout type
Époque (Inspiration) : *Le Jour d'après* (film, 2004)

À l'affiche

Uvan Go

Uvan est un petit homme maladif. Son crâne est soigneusement rasé et sa barbe décorée de bijoux bon marché. Il ne porte qu'un pagne de cuir usé. Il a surtout la malchance d'être un descendant de Taran-Ish, grand prêtre de Sarnath, destiné à être sacrifié à Bokrug, pour expier les péchés de son très lointain ancêtre.

Les prêtres verts d'Ilarnek

Toute leur religion repose sur le fait qu'ils doivent protéger leur ville. Pour eux, la menace de Bokrug et la malédiction de Sarnath sont très réelles, bien plus convaincantes que les suppliques du prisonnier. Zélotes dévoués à leur cause, ils feront tout leur possible pour empêcher qu'Uvan Go soit libéré, même si cela met leur vie en danger.

Quitter le Monde souterrain

Si les rêveurs se préparent à quitter le Monde souterrain (voir p. 53), ceux qui auraient le réflexe de demander à Madaeker à quoi ressemblera leur environnement découvriront que la goule sait plusieurs choses. Ses connaissances sont limitées (et parfois erronées) puisque c'est ce qu'il a appris lors de ses contacts rapides avec d'autres goules. Pourtant, cela vaut mieux que rien.

Madaeker dit qu'il ne peut pas quitter le Monde souterrain, mais qu'il a entendu dire qu'au-dessus des Pics de Thok se trouvent les ruines d'une grande ville humaine appelée Sarnath, abandonnée depuis des milliers d'années. La goule parle de Sarnath avec révérence et refuse d'indiquer ce qui a causé sa destruction, que ce soit une armée d'envahisseurs, une épidémie ou quelque chose de plus sinistre encore.

Madaeker n'ajoutera rien, sinon pour demander aux rêveurs de se mettre en route aussi vite que possible : chaque moment passé sous terre est un instant de plus où ils pourraient succomber à la malédiction du Monde souterrain. Lui-même ne peut pas partir, il souffre déjà de la malédiction et périrait sous la lumière.

Les rêveurs devraient être attristés de quitter Madaeker. La goule a tenu sa promesse et bien plus : elle a combattu et a failli mourir pour permettre aux rêveurs de retrouver leur chemin.

Le monde de la surface

Les rêveurs débouchent dans une prairie brillante mais recouverte de brouillard, parsemée de roches inégales et de mousse verte. Ils peuvent deviner de l'eau non loin. La zone semble désertée et s'avère silencieuse à l'exception des cris des oiseaux dans les marais. Alors que les yeux des rêveurs s'ajustent, le brouillard se lève. Une voie pavée recouverte d'une herbe verte maladive mène au lac, sur la rive duquel s'élèvent les ruines d'une ancienne ville. Il est même difficile de savoir qu'il s'agissait d'une ville, il ne reste que des pierres vertes d'une cinquantaine de centimètres de hauteur, érodées par le temps et les éléments.

Alors que les rêveurs approchent, ils peuvent constater que le lac se trouve dans une vallée. Visiblement, la ville était autrefois d'une belle taille et a été détruite il y a longtemps. D'immenses tours ont été renversées et il n'en reste que des gravats au sol. Les rêveurs ont l'impression que les lieux ont été dynamités. La destruction est telle que toute la vallée est recouverte de pierres couvertes d'une herbe chétive et de petits arbres d'apparence maléfique.

Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- Le rythme de l'égouttement constant de l'eau sur la pierre.
- L'odeur et le goût de l'eau verte écœurante du lac.
- L'épaisseur et l'odeur du brouillard.
- Les symboles portés par les prêtres verts ou par les gardes sur la route d'Ilarnek.

Le lac sans nom

Les ruines pulvérisées de la ville s'étendent jusqu'au lac, un large bassin d'eau douce qui ne semble alimenté par aucun cours d'eau. Le dernier kilomètre avant le lac est un marais qui mène aux ruines de ce qui était autrefois les quais et la zone commerciale. Le passage est malaisé et embourbé. Les rêveurs qui veulent se rendre jusqu'au lac doivent réussir un test de Chance ou perdre un point de vie (et voir leur mouvement réduit pendant quelques heures) en raison d'une cheville foulée.

Ceux qui arrivent au lac peuvent voir, au loin, une grande forme grise. C'est l'aiguille de granit d'Alkurion, mais ils ne le sauront sûrement pas. L'eau est claire mais verte. Elle est potable mais rend légèrement malades ceux qui la boivent.

Un brouillard lugubre arrive du Nord et recouvre le lac puis la vallée d'une nappe verdâtre qui rend la visibilité variable d'un instant à l'autre. Les cris des oiseaux se font toujours entendre, mais il est impossible d'en voir un, et aucun poisson ne semble vivre dans le lac.

L'idole

Au beau milieu des ruines près du lac se trouve une énorme idole mal dégrossie, taillée dans une pierre verte : c'est un énorme lézard. Ses yeux sont faits de deux pépites d'or et un éventail de gemmes vertes orne son cou. Le lézard est à quatre pattes mais sa tête est levée, comme s'il avait entendu un bruit venir du lac. Une écriture inhumaine et illisible se trouve sur sa base. Si le Percepteur est présent, il ne pourra pas la déchiffrer, lui non plus.

L'idole est ornée de lys frais, d'encens qui fume encore, des entrailles fumantes d'un chien et de jets de sang frais.

Elle semble totalement déplacée au beau milieu de toute cette herbe et de ce paysage dévasté. Elle n'a pas été érodée par le passage du temps ou par les éléments et est immaculée, à l'exception de la présence des offrandes.

Un rêveur qui toucherait la statue ressentirait une sensation étrange, comme si son corps était secoué de l'intérieur par une force invisible, comme si la statue était un diapason capable de transmettre ses vibrations d'un simple contact (perte de 0/1 point de Santé mentale).

L'offrande

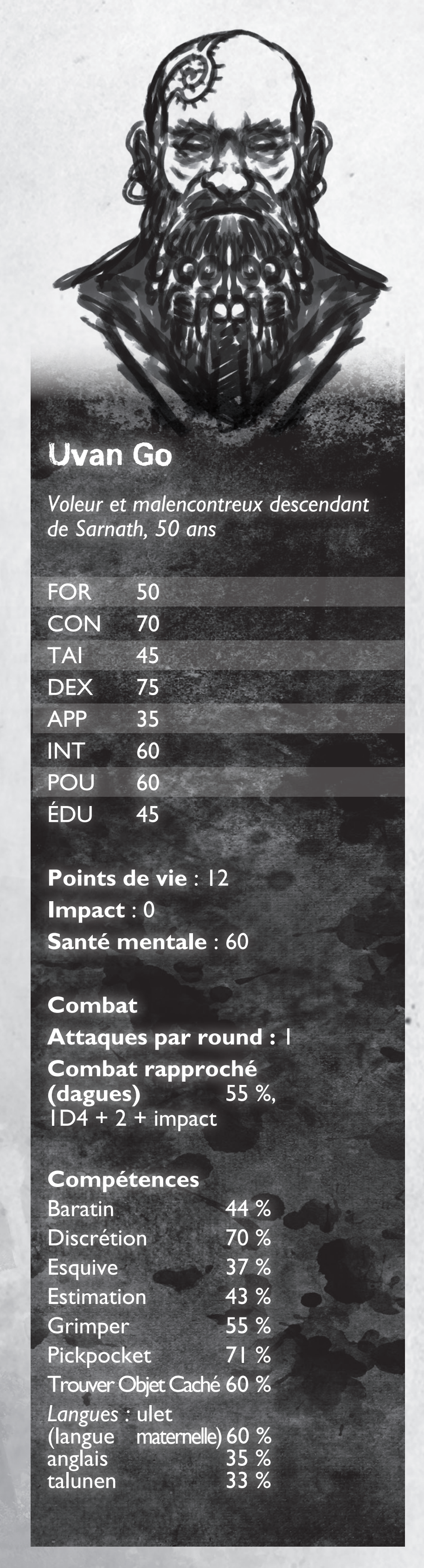
Les rêveurs entendent des pleurs au loin. À une quinzaine de mètres, dans l'eau, ils aperçoivent avec difficulté la tête et les bras d'un homme. Il est attaché à une croix rudimentaire, qui a visiblement sombré dans le marais et la marée montante est en train de le submerger. Il est impossible de savoir si le lac est relié à une mer, mais si la marée continue de monter, l'homme se noiera dans quelques minutes.

L'homme est tourné vers la statue, mais il est suffisamment loin pour voir les rêveurs même si ceux-ci n'approchent pas. Il crie en talunen mais passe à l'anglais s'il les entend parler anglais. Qu'ils le comprennent ou non, il appelle visiblement à l'aide. S'ils attendent et qu'ils le laissent se noyer, ils perdent tous 0/1D4 points de Santé mentale.

Il faut réussir un test de Nager pour aller le sauver et le ramener sur la rive. Chaque rêveur qui échoue au test de Nager doit réussir un test ordinaire de Constitution ou perdre 1D3 points de vie en avalant une grande lampée d'eau verte avant de pouvoir regagner le rivage.

L'homme est chauve, barbu et couvert de tatouages et de symboles. Il s'appelle Uvan Go. Il est petit, chêtif et semble avoir la cinquantaine. Il a été capturé dans la ville d'Ilarnek et amené ici contre son gré par des prêtres vêtus de robes vertes, qui l'ont attaché sur la croix dans le lac ce matin. Ils ne lui ont rien dit et il prétend ne pas savoir pourquoi, entre tous les résidents d'Ilarnek, qui est une ville importante, il a été choisi.

Uvan connaît la terrible histoire de Sarnath, comme tous les résidents de Mnar et il sait parfaitement où il se trouve et quel est le jour. S'il est interrogé et qu'il juge que les rêveurs mettent trop longtemps à partir, il leur offrira une version abrégée de la malédiction de Sarnath, tout en priant les rêveurs de partir avant la tombée de la nuit.



Uvan Go

Voleur et malencontreux descendant de Sarnath, 50 ans

FOR	50
CON	70
TAI	45
DEX	75
APP	35
INT	60
POU	60
ÉDU	45

Points de vie : 12
Impact : 0
Santé mentale : 60

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (dagues) 55 %, 1D4 + 2 + impact

Compétences
Baratin 44 %
Discrétion 70 %
Esquive 37 %
Estimation 43 %
Grimper 55 %
Pickpocket 71 %
Trouver Objet Caché 60 %
Langues : ulet (langue maternelle) 60 %
anglais 35 %
talunen 33 %

Uvan est un petit homme, tatoué et maladif, qui n'est plus tout jeune. Sa tête est soigneusement rasée et sa barbe brune grisonnante est tressée et décorée de bijoux bon marché. Il ne porte rien d'autre qu'un pagne et deux bracelets en cuir usé. Un examen attentif de ses poignets et de ses chevilles permet de réaliser qu'il a souvent été menotté. Il ne porte ni chaussures ni équipement.
Il parle ulet, anglais, talunen et il connaît des injures en pross.
Uvan est un brigand et un voleur d'Ilarnek, qui a la malchance d'être un descendant de Taran-Ish, le prêtre dévoré par les horreurs de Bokrug et les êtres d'Ib un millénaire plus tôt. Chaque année, à la même date, les prêtres verts d'Ilarnek décèlent, grâce à la magie, un descendant de Taran-Ish et le sacrifient dans le lac pour qu'il soit dévoré par Bokrug et ses serviteurs, ce qui assure la paix pendant une année supplémentaire.
Uvan ignore totalement qu'il descend de Taran-Ish. Il passe son temps à voler ou purger des peines de prison. Dans sa jeunesse, il était un jeune fauteur de trouble pataud qui volait les gens sur la place des Serpents. Aujourd'hui, c'est un criminel endurci et malin. Ou du moins, c'était un criminel endurci, jusqu'à ce que les prêtres verts muets se saisissent de lui sur la rue de la Fumée colorée à Ilarnek. Il ne sait absolument pas pourquoi il a été choisi.
Uvan connaît bien la situation par contre : la malédiction a frappé Sarnath en des temps anciens et, à chaque anniversaire, elle s'en revient. L'anniversaire tombe aujourd'hui. Il est suffisamment intelligent pour être terrifié et vouloir s'échapper. Il est prêt à tout pour quitter Sarnath avant la nuit, avant le retour de la malédiction.

La malédiction

Il y a bien longtemps, Sarnath était une ville importante, forte de plus de cinquante millions d'habitants humains, arrivés par le fleuve Ai. Après avoir découvert qu'une race non-humaine habitait dans la vallée, les êtres d'Ib, les nouveaux arrivants ont tué tout le monde et se sont approprié les terres.
Les êtres d'Ib étaient une race d'amphibiens à la peau caoutchouteuse et aux yeux globuleux, dénuée de parole, venue depuis la Lune voilà des milliers d'années, transportée par une brume grise, bien avant que le premier homme n'apparaisse sur Mnar. Malgré tout, c'étaient des créatures pacifistes qui ne faisaient pas de commerce avec les humains et préféraient ne s'occuper que de leurs festivités et projets secrets. Leur seul crime était d'être très laids et de posséder un lac d'eau douce que les humains convoitaient.
Les êtres d'Ib vénéraient Bokrug, le lézard d'eau. Leur dieu ne les a pas aidés lorsque les humains les ont massacrés puis ont détruit leur ville avec un pouvoir que les êtres d'Ib ne pouvaient égaler. Les humains ont tué tous les membres de cette race et ont capturé leur idole.
Cette statue verte grossièrement taillée a été installée à Sarnath pour être la pièce centrale des célébrations de la victoire. Mais, cette nuit-là, quelque chose de terrible est arrivé. Des lumières étranges ont été aperçues sur le lac et, au matin, le prêtre a été découvert mort dans le temple, après avoir inscrit « Malédiction » de son propre sang.
Pire encore, l'énorme statue avait disparu.
Au cours du millénaire suivant, Sarnath a grossi en taille et en beauté, devenant la ville la plus opulente de Mnar. C'était un carrefour commercial et un centre culturel qui accueillait de nombreux prêtres et sages. Des milliers de visiteurs venaient admirer la beauté de la ville et ses merveilles architecturales tandis que les commerçants venaient à la rencontre des caravanes qui s'y arrêtaient.

Sarnath et Ib

Non loin de la ville grise d'Ib, les tribus nomades posèrent les premières pierres de Sarnath, et s'émerveillèrent des êtres d'Ib. Mais leur émerveillement était teinté de haine, car elles jugeaient injuste que des êtres d'un tel aspect puissent arpenter le monde des hommes. Elles n'aimaient pas non plus les étranges sculptures qui se trouvaient parmi les monolithes d'Ib, car nul ne savait de quand elles dataient, à moins que ce ne soit que la terre de Mnar était figée dans le temps, éloignée de la plupart des autres terres, du monde éveillé ou onirique.

Et alors que les hommes de Sarnath côtoyaient les êtres d'Ib, leur haine ne faisait que croître et non pas seulement parce qu'ils trouvaient que c'étaient des êtres faibles, à la chair molle comme de la gelée. Alors, un jour, les jeunes guerriers, les archers et les lanciers, s'élancèrent contre Ib et massacrèrent tous les habitants, poussant les corps flasques dans le lac avec leurs lances puisqu'ils ne souhaitaient pas les toucher.

H.P. Lovecraft, *La Malédiction de Sarnath*

Lors du millième anniversaire de la destruction des êtres d'Ib, la malédiction a frappé Sarnath. Durant les célébrations, une brume épaisse s'est abattue sur la ville et les gens ont connu une terreur abjecte. Nombreux sont ceux qui ont fui après avoir dit voir les êtres d'Ib danser et s'amuser dans les rues de la ville, en communion silencieuse avec leur dieu.
Une nuit a suffi pour anéantir Sarnath, ainsi que pour tuer tous ceux qui ont refusé de fuir. Ceux qui sont revenus sur place plus tard n'ont pas retrouvé la grande ville qu'ils connaissaient, mais simplement un marais jonché de ruines. Au milieu de toute cette destruction trônait la statue grossière de Bokrug qui avait enfin exercé sa revanche.
La statue a été déplacée jusqu'au temple d'Ilarnek où des rituels funestes ont eu lieu afin d'empêcher la statue de poursuivre sa revanche mais l'apaisement n'est pas complet.
Chaque année, le jour de l'anniversaire de la destruction d'Ib, des lumières étranges apparaissent sur le lac. Des êtres fantomatiques silencieux dansent dans les rues depuis longtemps détruites et la statue du dieu lézard retourne à Sarnath. Cette nuit, la nuit où les rêveurs arrivent en ville, est celle de l'anniversaire.

Les sorts des prêtres verts

Boîte noire : nécessite trois rounds et coûte 24 points de magie et 1D8 points de Santé mentale. Deux magiciens ou plus peuvent unir leurs points de magie pour le lancer, mais tous doivent connaître le sort et subir la perte de Santé mentale. Ce sort terrible fait en sorte que des visages horrifiants apparaissent dans un nuage bleuté sentant le soufre. Le nuage encercle une seule cible et la rend invisible aux yeux des autres. Elle modifie totalement la victime. Son INT et son POU demeurent les mêmes, mais toutes les autres caractéristiques sont affectées. Lancez 10D6 pour la FOR, la CON, la TAI, la DEX et l'APP. Si le résultat d'un test est pair, ajoutez le résultat à la compétence. Si le résultat d'un test est impair, retirez-le de la compétence. Si une compétence quelconque, autre que l'APP, devient inférieure à 1, la victime meurt. Si la victime survit, son corps est terriblement modifié et intégralement couvert de verrues, de malformations et de bubons. La victime est devenue un monstre méconnaissable et cet effet est permanent.

Explosion stupéfiante : nécessite deux rounds et coûte 16 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. Un rayon d'énergie bleu vert est envoyé sur la cible, jusqu'à dix mètres. La cible doit réussir un test opposé de Pouvoir sinon elle deviendra sourde, aveugle, muette et engourdie. Chaque heure, la victime peut faire un test majeur de Pouvoir. Après avoir réussi trois tests d'affilée, la victime est guérie.

Toile blanche de Soren : nécessite un round et coûte 4 points de magie et 1D6 points de Santé mentale - pour chaque toile. Le prêtre envoie un ruban blanc qui s'enroule autour de sa cible, jusqu'à dix mètres. Chaque toile a une FOR cumulative de 5D10. Lorsque ce total excède la TAI de la cible, celle-ci est immobilisée et tombe. La cible peut tenter de se libérer une fois par round en réussissant un test opposé contre la Force cumulative des toiles.

Le plan des prêtres verts

Depuis la découverte de la statue de Bokrug dans les rues de Sarnath il y a mille ans, les prêtres verts du temple d'onyx d'Ilarnek se chargent de contenir, d'apaiser et de contrôler l'esprit du dieu. Ils ont ramené l'énorme statue à Ilarnek et l'ont enfermée dans le temple d'onyx, au point le plus élevé de la ville, avant de l'entourer de symboles de protection et d'autres glyphes qui doivent empêcher la malédiction de Sarnath de s'abattre sur Ilarnek, qui abrite les descendants de Sarnath.
Cependant, chaque année, alors que l'anniversaire approche, des secousses frappent le temple. Des tremblements de terre frappent la zone autour de la statue. Tous ceux qui ressentent les secousses savent que Bokrug se réveille et qu'il sera bientôt affamé.
Heureusement, Sarnath est la source de l'obsession de Bokrug. Lors de l'anniversaire, la statue se transporte d'elle-même jusqu'aux ruines de Sarnath. Elle assiste au spectacle des lumières fantomatiques et aux danses des êtres d'Ib, qui festoient en silence autour du lac. Le jour suivant, elle réapparaît dans le temple, où elle dort durant un an de plus.
Il y a longtemps, quelqu'un a découvert que le sacrifice d'un descendant de Sarnath à la date anniversaire attirait les faveurs sur Ilarnek. Les résidents dont les ancêtres venaient de Sarnath sont donc enlevés et sacrifiés au dieu Bokrug en l'échange de la santé des troupeaux, de récoltes abondantes et de commerce fructueux. Les descendants n'ont jamais manqué : les survivants de Sarnath se sont installés à Ilarnek et y ont prospéré. Cette pratique a persisté durant huit siècles mais elle est sanglante et difficile à implanter. De plus, cela va à l'encontre de la religion.
Une solution plus puissante a été découverte il y a près de deux siècles. En utilisant leur magie, les prêtres verts ont pu trouver des descendants de Taran-Ish, le prêtre qui s'occupait de la statue de Bokrug à l'époque. Il est difficile de trouver un tel descendant et cela prend souvent l'année entière, mais cela rend le sacrifice bien plus efficace. Le descendant est attaché sur la rive du lac, dont le niveau monte avec le retour de la malédiction. Ce genre de sacrifice semble plaire à Bokrug puisqu'Ilarnek est bien plus prospère qu'auparavant.
Uvan Go est le dernier d'une chaîne d'offrandes réservées à l'esprit de Bokrug et aux fantômes des êtres d'Ib.

L'attaque des prêtres verts

Les cinq prêtres verts qui ont conduit Uvan Go à Sarnath campent dans les collines à l'extérieur du champ de ruines. Ils prévoient de brûler le peu de bois qu'ils ont et de surveiller la vallée jusqu'au lendemain matin, avant leur retour à Ilarnek. Pour s'assurer que tout se passe bien, ils gardent le prisonnier à l'œil.
Ils verront les rêveurs libérer Uvan Go, le cas échéant. S'ils semblent vouloir sortir de la vallée, les prêtres interviendront pour empêcher que le prisonnier ne soit libéré, même si cela met leur vie en danger. Pour les prêtres verts, la menace de Bokrug et la malédiction de Sarnath sont deux éléments très réels, toute leur religion repose sur le fait qu'ils doivent protéger leur ville. Ce sont des zélotes dévoués prêts à tout pour s'assurer qu'Uvan Go demeure en vie parmi les ruines jusqu'à l'arrivée de la malédiction. Leurs points de magie sont augmentés par des sacrifices et rituels récents.
Si les prêtres verts pensent qu'Uvan Go est physiquement menacé ou risque de mourir (donc si les rêveurs ou toute menace autre que la malédiction risquent de le blesser ou de le tuer), ils sortent de leur abri et attaquent.

Les prêtres verts

No	FOR	CON	TAI	DEX	POU	Impact	PV	PM
1	80	30	55	85	65	+1D4	9	15
2	90	70	60	70	45	+1D4	13	21
3	40	30	60	70	45	0	9	12
4	75	30	40	20	50	0	7	12
5	50	45	65	15	60	0	11	32

Compétences communes
Discrétion 35 %
Esquive 31 %
Langues
ulet (langue maternelle) 55 %,
anglais 30 %

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (bâtons) 41 %
1D8 + impact

Sorts : *Boîte noire, Explosion stupéfiante, Toile blanche de Soren*

Lors du premier round, à une distance de dix mètres, deux des prêtres lancent le sort Explosion stupéfiante sur les deux rêveurs ayant la plus grande Taille. Cela leur prend deux rounds. Lors des deux premiers rounds d'incantation, deux autres prêtres lancent les Toile blanche de Soren pour immobiliser Uvan Go et ceux qui le menacent. Le dernier prêtre défend ses compagnons à coups de bâton. Si plus d'un prêtre est tué, les autres battent en retraite et lancent le sort Boîte noire sur le plus dangereux des rêveurs.
Si les prêtres parviennent à immobiliser le groupe entier, ils les ligotent tous et les abandonnent à la malédiction. Si les rêveurs parviennent à vaincre les prêtres sans les tuer tous, ils pourront apprendre l'histoire au complet de la malédiction et d'Uvan Go. Les prêtres combattront jusqu'à la mort pour garder Uvan Go en vie, ligoté et à Sarnath avant la tombée de la nuit.

Que faire d'Uvan Go ?

Sortir l'homme de l'eau est une tâche difficile. Une fois sauvé, il tousse et crache. Rapidement, il se met à pleurer, à trembler et à crier. Ceux qui réussissent un test de Trouver Objet Caché ou de Psychologie remarquent les traces laissées par les menottes sur ses poignets et ses chevilles ou constatent qu'il tente de les cacher.
Uvan est acculé et il veut duper les rêveurs pour qu'ils l'aident à s'échapper ou pour leur voler ce dont il aura besoin pour s'échapper seul. Dans son état actuel, sans chaussures et presque nu, sans armes ni nourriture, il périrait bien avant d'avoir pu sortir des ruines. Il est malade d'angoisse. L'histoire de Sarnath n'est pas qu'une légende : c'est le récit historique d'actes qui ont véritablement eu lieu. Dans les Contrées du Rêve, tout le monde connaît l'histoire de Sarnath comme de la malédiction et personne ne doute de sa véracité. Uvan n'est pas différent des autres. Alors que le Soleil se couche, il s'énerve de plus en plus et tente de s'échapper par tous les moyens, comme un rat pris au piège.
S'il est interrogé sur ses cicatrices aux poignets et aux chevilles, il racontera que les prêtres qui l'ont ligoté lui ont fait mal et qu'ils l'ont retenu prisonnier pendant longtemps. En fait, il n'a été détenu que durant deux nuits, les marques sont liées à ses séjours en prison. Si les rêveurs voient au travers de ses émotions factices, il se calme et explique la malédiction, désespéré de pouvoir s'échapper avant le coucher du Soleil.

Tenter de s'échapper

Quitter Sarnath, tout simplement, sera plus difficile qu'il n'y paraît, surtout avec Uvan Go. En fait, tant que le voleur est avec les rêveurs, ils ne peuvent pas partir. Un brouillard vert tombe sur la route qui semble mener hors de la ville. Après un instant, il devient évident que les rêveurs s'enfoncent dans les ruines et s'approchent de la statue de Bokrug plutôt que de s'en éloigner. S'ils tentent de traverser le lac, ils reviennent sur la rive qu'ils venaient de quitter.
Pire encore, s'ils libèrent Uvan Go, et même s'ils refusent qu'il les suive, il le fait tout de même et devra être ligoté, assommé ou tué pour qu'il cesse de les suivre.

Abandonner Uvan Go

Plus facile à dire qu'à faire. Une fois que le voleur est libéré de sa croix, il refuse d'abandonner les rêveurs sans violence. Même s'ils y ont recours, il les suit et tente de s'échapper avec eux. Les options des rêveurs sont décrites ci-dessous.
Si les rêveurs parviennent à partir sans Uvan Go, sortir de la zone avant la tombée de la nuit suffit à échapper à la malédiction. La plupart des rêveurs auront du mal à abandonner un personnage aussi pathétique mais, alors que la nuit tombe, la peur de mourir devrait l'emporter.

1. Tuer Uvan Go
Uvan Go est pathétique et insupportable, mais il ne représente pas une menace, à moins d'être isolé avec un seul rêveur. L'assassiner de sang-froid n'est possible que si un rêveur **échoue** à un test de Santé mentale. Ceux qui réussissent leur test n'auront pas le cœur d'attaquer Uvan Go ni de permettre qu'il soit tué. S'ils l'attaquent malgré un test réussi, ils perdront 1/1D10 points de Santé mentale s'ils le tuent et 1/1D4 points de Santé mentale s'il s'échappe.
Si Uvan Go est attaqué sans être ligoté d'abord, accordez-lui un test d'Esquive pour éviter l'attaque. S'il survit, il gardera ses distances et, à partir de là, il pistera les rêveurs de loin, hors de leur vue. Ils ne pourront le repérer que s'ils réussissent un test

de Trouver Objet Caché et qu'Uvan Go échoue à son test de Discrétion.
Si les rêveurs le ligotent, il est probable que les prêtres verts, craignant que leur offrande ne soit tuée avant le moment opportun, tentent de le sauver en attaquant les rêveurs. Les prêtres attaquent en force, en utilisant leurs bâtons et leur magie (voir « L'attaque des prêtres verts », p. 113).

2. Semer Uvan Go

Il est peu probable qu'ils y parviennent. Le voleur est extrêmement malin et observateur, sans cela il n'aurait pas survécu à Ilarnek. Désespéré comme il l'est, il suivra facilement le rythme du groupe. Même si les rêveurs tentent de fuir en courant, il parviendra à les suivre en espérant pouvoir les surprendre et les voler quand ils monteront le camp.
Les rêveurs ne pourront le repérer que s'ils réussissent un test de Trouver Objet Caché et qu'Uvan Go échoue à son test de Discrétion. Même ainsi, le voleur trouve un endroit où se cacher et recommence à les suivre. Les rêveurs qui voudraient le semer doivent réussir un test opposé de Constitution. Si Uvan Go l'emporte, il parvient à rattrapper ses poursuivants et à reprendre sa filature. Si les rêveurs l'emportent, Uvan Go s'effondre, épuisé par la poursuite.

3. Ligoter Uvan Go

Une fois qu'Uvan Go est libéré de sa croix, il sera extrêmement difficile de le ligoter à nouveau. Les rêveurs devront l'assommer pour pouvoir y parvenir. S'ils tentent de l'assommer, ils doivent réussir un test commun de Chance. Sinon, Uvan Go peut faire un test d'Esquive pour éviter leur attaque.
Si le test d'Esquive réussit, Uvan Go quitte la zone immédiate et décide de filer les rêveurs (voir « Semer Uvan Go »). En cas d'échec, l'attaque réussit. Bien entendu, une fois qu'il est assommé, il est bien plus facile de l'attacher.
S'ils veulent l'attraper et le ligoter sans l'assommer, les rêveurs devront réussir trois tests consécutifs de Combat rapproché. S'ils y parviennent, il sera maintenu au sol et ligoté. S'ils ratent deux tests consécutifs, Uvan Go parvient à se libérer et part en courant.
Une fois ligoté, s'il n'est pas bâillonné, Uvan Go insulte les rêveurs. S'ils menacent de le tuer, il hurle les mêmes insultes plus fort encore. Cela attire l'attention des prêtres verts qui sortent de leur abri pour « sauver » leur offrande (voir « L'attaque des prêtres verts », p. 113).

Partir vers le Nord

Si les rêveurs quittent les ruines sans Uvan Go, les prêtres verts n'interviennent pas.
Une piste mène vers le Nord. Elle devient rapidement une route pavée. À la sortie de la vallée, alors que la route redevient carrossable, elle est également mieux entretenue : des pavés neufs ont été placés et des panneaux indiquent la distance jusqu'à Ilarnek.
Après quasiment vingt kilomètres, les rêveurs voient de petites maisons en bois sur les collines avoisinantes. Les gardes qui se trouvent dans ces petits forts surveillent les alentours d'Ilarnek ainsi que la route qui mène à Sarnath. Les gardes sont aimables et accueilleront les rêveurs autour de leur feu. Ils répondront aussi aux questions courantes. La plupart parlent un peu l'anglais.
Ils écoutent ce que les rêveurs ont vu à Sarnath mais, en réalité, ils ne veulent pas trop en savoir. Ils auront sûrement déjà vu les lumières fantomatiques de la malédiction par le passé. Pour l'instant, ils se sentent en sécurité. La route est relativement sûre et les bandits et animaux sauvages sont rares.
Si les rêveurs espèrent retrouver la civilisation, les gardes leur indiqueront la route d'Ilarnek. Après dix jours de marche vers le Nord, les rêveurs arrivent enfin en ville. À Ilarnek, ils seront en sécurité, tant que la malédiction ne frappe pas. Si les rêveurs ont tué Uvan Go, la terre tremble et Bokrug vient venger son peuple. Assurez-vous que les prêtres d'Ilarnek déplorent que la mort prématurée d'Uvan Go a condamné tout le monde. Si les rêveurs s'échappent, cette nouvelle leur coûtera 1D6 + 1/1D20 points de Santé mentale. Depuis Ilarnek, les rêveurs pourront prendre un bateau pour Ilek-Vad (p. 96), Inquanok (p. 54) ou Lhosk (p. 71).

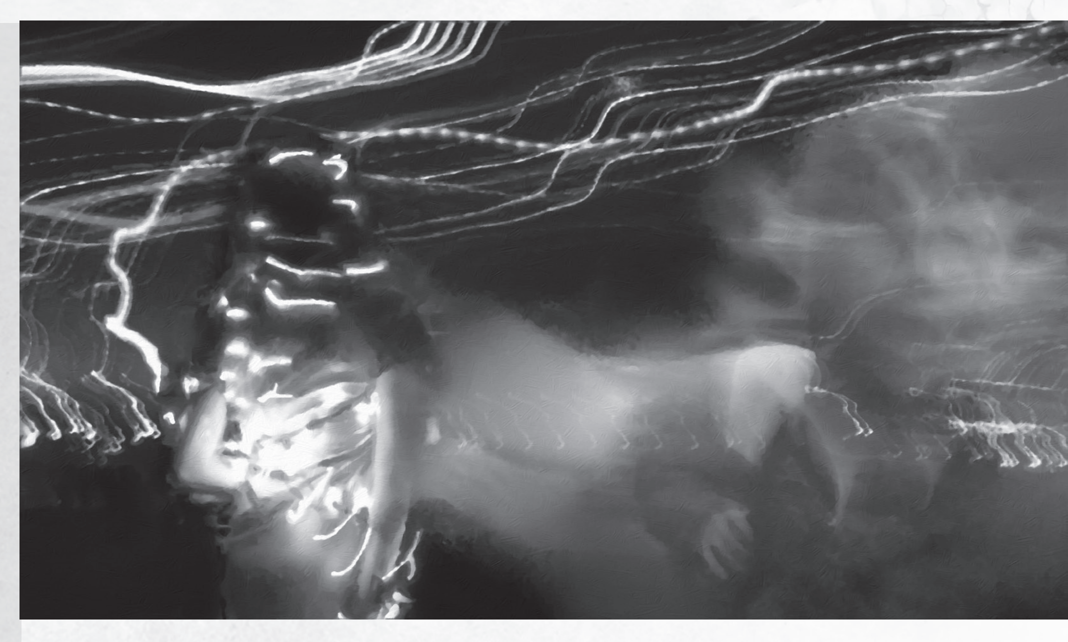
Traverser le lac

Traverser le lac nécessite beaucoup d'endurance ou un navire. Des rêveurs malins pourront utiliser un ersatz de radeau avec les troncs qui se trouvent sur les rives du lac, en réussissant un test de Pilotage (bateaux). Ils peuvent également tenter de nager, ce qui demande de réussir deux tests de Nager. Sinon, le nageur perdra 1D4 points de vie et devra recommencer la série de deux tests.
Le lac n'est pas dangereux. Rien n'y vit et les eaux sont plutôt calmes, mais froides. Si les rêveurs en avalent, l'eau est huileuse et a mauvais goût. S'ils réussissent à traverser le lac, les rêveurs, trempés et frigorifiés, arrivent devant une série de petites collines au Sud. De là, l'aiguille d'Akurion, près des ruines de Sarnath, est le seul signe de vie visible.
Le seul moyen de sortir de la vallée est de franchir la colline. À l'écart de Sarnath, la végétation devient plus verte et plus dangereuse. Les rêveurs devront faire de nombreux détours pour éviter les crevasses et nids de guêpes.
Rapidement, les rêveurs parviennent à un endroit où les collines deviennent une immense plaine nue. La vue est déconcertante. La végétation s'arrête soudainement pour laisser la place à une vaste plaine semi-désertique qui semble se dérouler jusqu'à l'horizon lointain. La plaine est couverte de poussière, sans arbre, structure ou point de repère apparent.
Des rêveurs avisés devraient être inquiets et tout PNJ présent les implorera de faire demi-tour.
Des rêveurs suffisamment butés pour poursuivre vers le Sud voyageront pendant des jours dans le vide : ils ne verront aucun être vivant. Alors qu'ils progressent vers le Sud, le Soleil devient une forme indistincte et blafarde dans le ciel tandis que, la nuit, la Lune semble plus grosse et plus proche.
Enfin, les rêveurs trouvent une fissure dans le sol, la première marque naturelle rencontrée depuis leur départ des collines. Plus ils vont vers le Sud, plus ils remarquent de fissures et celles-ci semblent se croiser pour former des énormes cubes de terre de la taille d'une ville. Tous sont légèrement inclinés comme s'ils avaient été rassemblés par une force titanesque, comme des blocs de construction ramassés à la hâte par un enfant. Enfin, à une distance indicible de la civilisation, alors que les rêveurs marchent sur les pavés du monde, ils arrivent au bout des Contrées du Rêve.
Là, ils peuvent littéralement voir la fin du monde. À la pointe sud des Contrées du Rêve, les blocs qui forment le monde tombent en un amas infini de cubes qui s'enfoncent dans les abysses (perte de 0/1 point de Santé mentale). Là, la nuit, la Lune semble occuper tout le ciel alors que, de jour, le Soleil n'est qu'un point lointain. Les rêveurs qui retournent vers le Nord se retrouvent rapidement à Sarnath. Ceux qui explorent les confins du monde tombent dans l'abysse et n'en reviendront jamais.

La malédiction

Là, alors que minuit approchait, les portes de bronze de Sarnath s'ouvrirent brusquement et laissèrent échapper une foule si dense qu'elle noircissait la plaine, de sorte que tous les dignitaires en visite et tous les voyageurs fuirent, terrifiés. Sur les visages de chacun était inscrite une horreur indicible et leurs bouches formaient des mots si terribles que personne ne tenta de savoir s'ils disaient vrai. Des hommes aux yeux écarquillés par la terreur hurlaient pour rapporter ce qu'ils avaient vu dans la salle de banquet du roi où les fenêtres ne montraient plus Nargis-Hei, ses nobles et leurs esclaves, mais plutôt des êtres verts muets aux yeux globuleux, aux lèvres flasques et aux oreilles étranges; des choses qui dansaient horriblement posaient la patte sur les assiettes en or serties de rubis et de diamants. Quant aux princes et aux voyageurs, alors qu'ils fuyaient la ville condamnée de Sarnath à cheval, à dos de chameau ou d'éléphant, ils regardaient le lac sous la brume et constataient que l'aiguille d'Akurion était presque submergée.

H.P. Lovecraft, *La Malédiction de Sarnath*



Les manifestations de la malédiction

Ceux qui sont piégés en tentant de quitter Sarnath subissent plusieurs manifestations mystiques étranges. Alors que la nuit tombe, un brouillard vert nauséabond s'élève et gagne en densité jusqu'à ce qu'il dévore les rêveurs, les uns après les autres. Il est important que le gardien raconte avec précision la manière dont le groupe s'aventure dans le brouillard, se sépare, souffre de visions.

Être séparés

Les rêveurs qui ne demeurent pas avec le groupe se perdront très certainement. Dès qu'un rêveur s'éloigne du groupe pour aller accomplir une tâche seul dans le brouillard, il doit faire un test de Chance. En cas d'échec, il se perd dans la brume et ne parvient plus à retrouver le groupe. En cas de succès, il parvient à retrouver les autres après quelques minutes angoissantes de recherche et d'appels frénétiques.

Uvan Go, pour sa part, s'agrippe au rêveur le plus fort et refuse de s'en détacher. Il insiste constamment pour que le groupe accélère et demeure uni. Il fait part à plusieurs reprises de sa crainte face au brouillard.

La procession fantomatique

Les rêveurs sont enveloppés par une brume verdâtre qui leur bouche la vue. Tous les tests de Trouver Objet Caché nécessitent une réussite majeure. Rapidement, ils entendent des bruits au loin. Ceux qui réussissent des tests d'Écouter reconnaissent le roulement d'un tambour et le son métallique de tambourins. Peu après, des ombres apparaissent dans la brume, elles dansent et s'avancent en ligne droite. Elles ne sont jamais vues clairement et disparaissent dans la brume. Même si les rêveurs essaient de la suivre, ils ne peuvent jamais rattraper la procession, même s'ils l'entendent parfaitement (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Les ombres dansent et crient dans une langue inconnue, mais alors que la procession se termine, tous crient à l'unisson un mot qu'Uvan Go reconnaît : « Bokrug ! » Elles entonnent ce cri en un crescendo assourdissant puis s'arrêtent subitement à mi-mot. Les ombres disparaissent instantanément (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Ceux qui fouillent la brume et réussissent un test majeur de Trouver Objet Caché trouvent ce qui reste de la procession : des masques abandonnés, des bâtons d'encens encore chauds, des confettis et un liquide sombre qui ressemble à du sang. Personne n'est en vue.

Les êtres d'Ib

Cette apparition ne se produit que devant un membre isolé. Alors qu'un rêveur erre dans la brume à la recherche du groupe, il entend les bruits de pas d'un être grand et trempé. En réussissant un test d'Écouter, le rêveur peut en déduire que la créature, quelle qu'elle soit, marche sur deux jambes.
Rapidement, une odeur se fait sentir, l'odeur riche et prenante d'une chose qui pourrit dans l'eau. Les pas semblent suivre ceux du rêveur et s'il crie (soit un avertissement, soit pour appeler le reste du groupe), un croassement semble lui répondre.
Ce croassement se fait entendre de plus en plus souvent, s'élevant en un hululement qui rappelle un éclat de rire (perte de 0/1 point de Santé mentale). Les pas se rapprochent du rêveur. S'il se retourne pour s'enfuir, il se trouve face à face avec une horreur aquatique. L'être d'Ib a de grands yeux blancs, des lèvres flasques, des ouïes et une peau écailleuse et gélatineuse. Il agrippe le rêveur par les épaules et croasse juste devant lui, en émettant l'odeur la plus nauséabonde que le rêveur ait jamais sentie (perte de 1/1D8 points de Santé mentale). Ensuite, l'être d'Ib disparaît dans la brume.
Le rêveur doit réussir un test extrême de Constitution ou sinon il doit s'agenouiller dans l'herbe pour vomir. Alors qu'il se remet doucement, le reste du groupe le rejoint, mais l'être d'Ib ne sera jamais retrouvé. Si l'apparition de la créature est liée à Uvan Go, le criminel endurci se met à pleurer en criant : « C'est la malédiction ».
Si le rêveur réussit le test extrême de Constitution, il peut attaquer l'être d'Ib. Il se déplace plus lentement qu'un être humain et n'est pas très difficile à supprimer. Les autres rêveurs retrouveront ensuite leur camarade égaré.



Un être d'Ib

Puanteur gélatineuse

FOR	40
CON	45
TAI	70
DEX	50
INT	65
POU	55

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Mouvement : 7/8 à la nage

Combat
Attaques par round : 2
Combat rapproché (pattes) 40 %, 1D4

Protection : 0

Perte de santé mentale : 0/1D6

Bokrug

Cette apparition ne se produit que devant un membre isolé. Une ombre énorme se déplace dans le brouillard. En réussissant un test d'Écouter, le rêveur entend le bruit de roches écrasées et ce qui pourrait être un sac traîné sur le sol. Le sol tremble et le rêveur trébuche.
Une masse lourde et imposante avance vers le rêveur. La peur commence à l'étreindre, le rêveur manque de souffle et s'apprête à s'enfuir. Une odeur se fait sentir et le prend à la gorge, l'odeur d'une chose morte depuis longtemps (perte de 0/1 point de Santé mentale). Le rêveur doit réussir un test de Chance, ou il ressentira le besoin urgent de fuir, n'importe où, mais loin. Les sons se rapprochent, de même que les secousses du tremblement de terre.
Le rêveur est attiré par un globe blanc qui flotte et brille dans la brume. Alors qu'il s'approche, le globe ressemble à une pierre lumineuse de la taille d'un bouclier, insérée dans une roche. Elle brille d'une lueur blanche bleutée. Si le rêveur la touche, un cercle plus petit et noir apparaît et se fixe sur le rêveur. Il ne faut qu'un instant au rêveur pour réaliser que c'est un œil (perte de 1/1D6 points de Santé mentale).
Au moment où le rêveur comprend la vérité, qu'il se trouve *sur* Bokrug, il est trop tard. La créature bouge et envoie le rêveur par terre, dans la brume (perte de 1D4 + 1 points de vie). L'œil blanc se lève à une hauteur incroyable, se fixe sur le rêveur puis se précipite sur lui, comme pour le tuer (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).
Cependant, le coup fatal ne s'abat jamais. Bokrug a disparu. Le rêveur est seul dans le brouillard, à chercher ses compagnons.

La mort d'Uvan Go

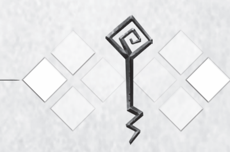
Une terreur absolue étreint le groupe s'ils ont la malchance d'accompagner Uvan Go lorsque les derniers rayons de Soleil quittent la vallée de Sarnath. Des sons emplissent progressivement l'air : des chants, le rythme lancinant des tambours, des feux d'artifice et les cris enfiévrés de fêtards, dans une langue étrange. Finalement, Uvan Go est comme paralysé par une force quelconque et un monde fantomatique s'installe autour des rêveurs (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).
Les rêveurs sont entourés par l'ombre magique de Sarnath telle qu'elle était autrefois, qui se surimpose aux ruines à leurs pieds et rend à la ville sa gloire d'antan. Les fantômes dansent dans les rues et s'amusent en dehors d'un temple immense, en l'honneur de la destruction lointaine d'Ib et de ses êtres. Ces citoyens fantômes sourient et s'amusent, mais ne réagissent pas à la présence des rêveurs et leur passent directement au travers (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Uvan Go commence à trembler puis à se transformer. Il prend l'image de son ancêtre, Taran-Ish, grand prêtre de l'ancienne Sarnath, puis il suit les autres habitants fantomatiques de la ville (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). Il porte l'apparence de Taran-Ish comme une couverture spectrale, mais ceux qui le regarderont de près et réussiront un test de Trouver Objet Caché pourront voir Uvan Go sous l'illusion, les yeux écarquillés, parfaitement conscient et hurlant à l'aide (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Il est impossible de tirer Uvan Go de son funeste destin. Les rêveurs qui tenteraient d'interférer seraient repoussés vers l'arrière comme s'ils avaient été balayés par une main colossale et perdront 1D8 + 1D4 points de vie. La seule chose qui puisse arrêter la chaîne des événements est de tuer Uvan Go. Cela condamnerait Ilarnek à subir la colère de Bokrug. Si les rêveurs réalisent par la suite qu'avoir tué Uvan Go a condamné Ilarnek, ils perdent 1D6 + 1/1D20 points de Santé mentale.
Uvan Go, sous la forme de Taran-Ish entre dans le temple où se trouve la véritable statue de Bokrug, et non une illusion. Le «prêtre» regarde longuement l'idole. Il demeure devant jusqu'à ce que sa tête se penche sur le côté, que sa bouche se détende et que ses yeux s'écarquillent.
Finalement, il tire un couteau fantomatique de sa ceinture et son visage, bizarrement souriant, se penche encore. Uvan Go/Taran-Ish s'ouvre le ventre avec son couteau, jusqu'à la poitrine. La lame transparente transperce sa chair réelle et le sang coule (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). Il s'écroule, l'illusion disparaît et le sang continue de couler. Uvan Go meurt en quelques secondes, laissant les rêveurs seuls dans les ruines sombres de Sarnath, où ils sont subitement seuls. Même la statue de Bokrug a disparu. Le cycle de la malédiction a été honoré et Ilarnek et les descendants de Sarnath sont en sécurité pour une année de plus.



Le bois enchanté d´Ulthar

Tout le monde sait que dans le Bois enchanté s'ouvre un portail vers le monde éveillé. La ville d'Ulthar accueille volontiers tous les voyageurs égarés qui en sortent encore hagards.

Toi qui habites l'obscure cabane,
Debout : se lever n'est pas s'éveiller
Et crie : vivat, crie : vivat crie : vivat.
Wallace Stevens, *Hymne venu d'un pavillon pastèque*



En quelques mots...

Tous les résidents d'Ulthar savent deux choses : il est interdit de tuer les chats, qui attirent la chance, et il est dangereux d'entrer dans le Bois enchanté. Par contre, il est tout à fait normal d'accueillir les voyageurs qui en sortent, parfois un peu déboussolés. Il est évident qu'un portail permet de passer du monde éveillé jusqu'aux Contrées du Rêve. Mais les zoogs, petites créatures maléfiques qui hantent la forêt, ne laissent entrer personne.

Implication des personnages

Les personnages sont presque arrivés au bout de leur voyage, le portail est à portée de main mais toujours inaccessible, tant qu'ils n'ont pas trouvé le Gardien des Rêves et neutralisé les zoogs.

Enjeux et récompenses

- **Démasquer le Gardien des Rêves sous son déguisement,** et obtenir son aide
- **Éventer les ruses des zoogs,** et se sortir de leurs pièges magiques
- **Échapper à la traque des bêtes lunaires,** et rejoindre l'Escalier du sommeil profond

Ambiance

Ulthar est une charmante petite bourgade tranquille, où les voyageurs sont accueillis avec bienveillance. La chance semble enfin sourire aux personnages, qui entrevoient la fin de leur voyage. Pourtant, il leur faudra encore déjouer les pièges des zoogs, dont la petite taille n'est pas à prendre à la légère. Si les personnages semblent capables d'affronter une menace plus grande, les zoogs s'arrangeront pour envoyer des Bêtes lunaires les traquer jusqu'au portail.

Investigation	2/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	2/5
Mythe	1/5

Difficulté : Débutant
Style de jeu : Jeu de piste dans les bois
Durée estimée : 4 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : *Labyrinthe* (film, 1986)

À l'affiche

Kranon bourgmestre d'Ulthar

Kranon est plus large que haut, et porte une quantité étonnante de bijoux en cuivre, qui indique son grand âge, selon la tradition locale. Il règle les disputes en ville et s'assure du bien-être des voyageurs. Il pourra leur expliquer les lois de la ville (dont celle concernant les chats et celle sur l'interdiction de l'alcool), ainsi que la menace que représentent les zoogs autour du Bois enchanté.

Le Gardien des Rêves

Le magicien offre des petits objets magiques qui accordent à chacun son désir le plus secret. Personne ne sait où le trouver, mais son existence ne fait aucun doute. Il sait que les personnages cherchent comment rejoindre le portail et peut les aider dans leur quête.

Les zoogs

Les zoogs ressemblent à des petits rongeurs aux yeux globuleux. Mais leur intelligence et leurs pouvoirs magiques sont plutôt importants. Ils ne sont pas courageux et comptent sur leur petite taille et sur leur discrétion pour éviter tout combat direct avec les humains. Bien qu'ils soient souvent vus en groupes d'une dizaine d'individus, chacun a ses propres objectifs, si bien qu'il est impossible de vraiment leur faire confiance.

Les rêveurs qui cherchent un portail pour retourner au monde éveillé finiront enfin par rencontrer quelqu'un qui sait où trouver un tel passage. Mais il n'en existe aucun dans les royaumes civilisés, hormis le portail du Bois enchanté, près de la ville d'Ulthar sur le fleuve Skaï. La plupart des gens savent où se trouve la ville et l'indiqueront volontiers aux rêveurs.

Ulthar et de ce qui est connu du portail

Tout le monde sait que le Bois enchanté contient un portail qui débouche sur le monde éveillé terrestre. La ville d'Ulthar, un site paisible sur les rives du fleuve Skaï, occupée par des commerçants et des fermiers, est la plus grande ville aux alentours du Bois enchanté. L'endroit grouille de rêveurs terriens, de ceux qui se rendent chaque nuit aux Contrées du Rêve et n'y restent que quelques heures, quelques jours ou quelques semaines avant de disparaître pour regagner le «monde réel». Les résidents de la ville sont habitués à croiser des terriens et connaissent leurs coutumes, croyances et langues.
La ville est un amas de maisons rouges et blanches dont les étages supérieurs surplombent les rues sinueuses. C'est une belle ville paisible, qui s'est construite autour d'un énorme temple en pierre recouvert de lierre et dédié aux Dieux Très Anciens. Le temple se situe sur la seule colline de la ville.
La principale règle est celle-ci : il est défendu de tuer les chats, ce dont les résidents informent rapidement les rêveurs. Ces créatures intelligentes discutent avec les humains s'ils le souhaitent et vivent de la générosité des résidents, qui considèrent qu'ils repoussent le mauvais sort et attirent la chance. En raison de cette loi, la ville est envahie par les chats. Vers le Nord-est, sur les rives du fleuve Skaï, les étendues vertes du Bois enchanté sont visibles depuis la ville.
Les résidents d'Ulthar savent qu'il y a un portail vers la Terre dans le Bois enchanté et que des rêveurs sortent du Bois et viennent en ville, mais ils ne savent pas grand-chose d'autre sur le sujet. Il est rapidement évident que personne à Ulthar n'a jamais vu le portail, pas même les rêveurs venus de la Terre ! Les résidents indiquent également un inconvénient majeur : personne n'a le droit d'entrer dans le Bois enchanté. Ceux qui s'y rendent en ressortent presque immédiatement, confus, repoussés par la magie. Ceux qui se sont rendus à la lisière de la forêt ont vu des zoogs. Ces petites créatures maléfiques vivent dans la forêt et menacent les environs immédiats de la forêt. Toute tentative de savoir comment passer outre cette barrière magique ne donne aucun résultat.
Lorsque les rêveurs retournent sur Terre, la plupart du temps, ils se dématérialisent simplement lorsqu'ils dorment à Ulthar ou aux environs et disparaissent dans un nuage de fumée. Il n'est pas inhabituel d'assister à un tel phénomène. Personne n'a jamais eu besoin de retourner dans la forêt.

Vivre à Ulthar

Il est facile d'entrer à Ulthar : il n'y a ni mur d'enceinte ni gardes. Les gens arrivent et sortent par les champs de blé qui entourent la ville et sont généralement salués chaleureusement par les résidents d'Ulthar ou accueillis par des chats qui viennent se frotter contre leurs jambes.
Souvent, les rues sont bondées de rêveurs, tous vêtus à l'identique et portant une outre et un petit sac à dos, comme s'ils avaient un uniforme. Certaines rues accueillent des rêveurs de toutes les ethnies et de tous les pays sur Terre, qui se promènent en souriant à travers cette ville splendide. De nuit, la ville est silencieuse, à l'exception des mouvements des chats. Les rêveurs disparaissent généralement au cours de la nuit après leur arrivée. D'autres encore demeurent là pour quelques jours ou quelques semaines, dormant dans les champs, dans des granges ou dans des chambres offertes par les résidents, qui trouvent cela normal. La ville est ainsi.
Les rêveurs qui voudraient s'installer à Ulthar trouveront facilement une chambre en interrogeant les résidents. Il n'y a aucune taverne ou auberge et il est hors de question que de l'argent change de mains contre un tel service. Vu l'élasticité du rêve, il y a toujours assez de place et de nourriture pour tous.

Trouver et interroger d'autres rêveurs

Les rêveurs venus de la Terre sont courants à Ulthar. Ils sont faciles à reconnaître en raison de leurs vêtements identiques et de leur air béat lorsqu'ils se promènent. Leurs sourires montrent qu'ils n'ont pas le moindre souci, contrairement aux résidents qui vivent et travaillent là et qui les regardent passer avec un air parfois amusé.

Des changements subtils

Voici quelques éléments de description que vous pourrez donner à vos joueurs puis modifier légèrement pour leur laisser une chance d'obtenir des encoches pour le Rêve dirigé.

- Le mets préféré servi à Ulthar.
- La couleur des lierres tapissant les murs du temple des Dieux Très Anciens.
- La forme du signe qui indique le bureau du bourgmestre.
- La saveur de la boisson préférée d'Ulthar depuis que l'alcool a été abandonné.

La prière de Ménès

Au troisième matin du séjour des voyageurs à Ulthar, Ménès ne retrouva pas son chaton noir. En le voyant sangloter sur la place du marché, certains villageois lui parlèrent du vieil homme et de sa femme, et des bruits que l'on entendait la nuit près de leur maison. Lorsqu'il eut écouté ces paroles, l'enfant s'arrêta de pleurer et se mit à méditer. Puis il fit une prière. Il tendit les bras vers le Soleil, et récita des litanies dans une langue qu'aucun habitant d'Ulthar ne pouvait comprendre. À ce moment-là, les nuages prirent une forme curieuse. Il se formait dans le ciel des silhouettes indistinctes et nébuleuses de plantes exotiques, de créatures hybrides couronnées de cercles entourés de cornes. La nature aime prendre parfois ces figures tourmentées qui impressionnent les imaginatifs. Cette nuit-là, les voyageurs quittèrent Ulthar, et on ne les revit jamais plus.

H.P. Lovecraft, *Les Chats d'Ulthar*

Les terriens sont bien accueillis à Ulthar puisque c'est l'une des lois de la ville. Les rêveurs sont nourris, vêtus si nécessaire, voire équipés pour d'autres aventures, s'ils le souhaitent. Ulthar a longtemps été un carrefour commercial en raison de l'important passage. Les terriens attirent de nombreux étrangers qui viennent commercer en ville. Les rêveurs sont, en quelque sorte, une attraction touristique. Les rêveurs trouveront facilement l'un de leurs semblables dans les rues d'Ulthar. Par contre, les rêveurs sont difficiles à questionner puisqu'ils sont distraits par leur environnement. Il sera très difficile d'en convaincre un de s'asseoir pour répondre à quelques questions.

D'où venez-vous ?

Le rêveur s'est réveillé dans le Bois enchanté, dans un bosquet d'arbres, seul, habillé, près du plus vieil arbre qu'il avait jamais vu. Certains rêveurs ont été réveillés par des voix qui chuchotaient et ont été terrifiés de voir de petits yeux jaunes briller dans des buissons. Certains ont été sauvés par un chat qui les a appelés. D'autres ont suivi la lumière pour sortir du Bois enchanté. Tous sont arrivés durant la journée.

Comment êtes-vous arrivés dans les Contrées du Rêve ?

Le rêveur l'ignore. Tous se sont réveillés près du grand arbre. Personne ne se souvient de son mode d'arrivée. Leurs souvenirs terrestres sont diffus, comme s'ils tentaient de se rappeler un rêve, même s'ils savent qu'ils en viennent. Ils peuvent se souvenir de leur ville d'origine, de leur nom, de leur profession et de rares autres éléments.

Qu'avez-vous vu dans le Bois enchanté ?

En dehors des yeux jaunes et des chuchotements, ils n'ont rien vu d'autre que des arbres couverts de champignons et de mousse, et une végétation luxuriante. En sortant de la forêt, la première chose qu'ils ont vue est la magnifique ville d'Ulthar, au loin. Il y a quelques villages sur la route, mais les habitants de ces villages envoient toujours les rêveurs vers la ville.

Le bourgmestre Kranon

Le dirigeant de la ville est le bourgmestre Kranon, un homme sage et âgé, qui officie non loin du temple des Dieux Très Anciens. Son bureau est une structure branlante en bois, construite comme partout en ville : sans aucune considération pour les lois de la physique. Le bâtiment est penché en avant selon un angle impossible, comme s'il était saoul. Il n'y a aucun garde ou fonctionnaire sur place, juste Kranon derrière un énorme bureau taillé dans un unique bloc de bois blond. Sur le bureau, d'énormes livres noirs sont posés et débordent de notes, d'images, de parchemins et d'autres pages. Son crayon est taillé dans de l'ivoire et semble représenter le combat entre un lézard et un chat. La griffe du chat tient la plume.

Les visiteurs seront accueillis par la voix tonitruante de Kranon, qui semble tout diriger à Ulthar. « Nom ? Lieu de naissance ? Âge ? » Il débite une série de questions et écrit chaque réponse soigneusement dans un livre noir. Une fois les formalités accomplies, Kranon, satisfait, devient plus aimable.

Il explique que son travail consiste à régler les disputes en ville et à s'assurer du bien-être des rêveurs. Il a été élu bourgmestre à vie par le Gardien des Rêves voilà près de quatre-vingts ans, bien qu'il ne semble pas avoir plus de soixante ans. Kranon explique les lois de la ville (dont l'une concernant les chats et l'autre, l'interdiction d'alcool), ainsi que la menace que représentent les zoogs autour du Bois enchanté, enfin le rôle du Gardien des Rêves (voir page suivante).

Il s'intéresse immédiatement aux rêveurs et à leur histoire. Il semble savoir immédiatement si un rêveur ment ou tente d'échapper à une question et ceux qui lui disent toute la vérité trouveront un lui un allié fiable.

Il confirme qu'il existe un lien entre les hommes de Leng et Nyarlathotep et que, il y a bien longtemps, les hommes de Leng ont été bannis d'Ulthar et des environs par une malédiction puissante lancée par un dieu inconnu. Il s'agit en fait de la même malédiction qui a banni les créatures du Monde souterrain à jamais dans les ténèbres. Les hommes de Leng ne peuvent pas entrer en ville. Kranon indique aux rêveurs qu'ils devraient chercher à voir le Gardien des Rêves, car leur histoire devrait l'intéresser profondément. Une fois qu'ils l'auront trouvé, ils pourront pour-



Kranon, bourgmestre d'Ulthar

Fonctionnaire de la ville mystique, 112 ans

FOR	40
CON	50
TAI	90
DEX	55
APP	65
INT	60
POU	65
ÉDU	85

Points de vie : 14
Impact : +1 D4
Santé mentale : 65

Combat
Rien d'utile

Compétences

Arts & métiers (domaine artistique)	25 %
Baratin	55 %
Comptabilité	61 %
Crédit (dans Ulthar)	99 %
Discrétion	33 %
Droit	80 %
Estimation	40 %
Histoire (Ulthar)	96 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Orientation (Ulthar et alentours)	99 %
Persuasion	25 %
Sciences (astronomie)	44 %
Langues	
talunen (langue maternelle)	85 %
anglais	40 %

Aptitudes : en raison de son emploi, Kranon a des pouvoirs particuliers au sein de la ville d'Ulthar. Il sait presque tout ce qu'il y a à savoir sur la ville, y compris le nom de tous les habitants. Il sait également si les habitants d'Ulthar mentent.

Objet : la clé d'Ulthar. Cet objet magique est uniquement utilisable par Kranon. Elle peut ouvrir toutes les portes de la ville et lui permet de passer instantanément d'une porte à une autre porte de la ville. Kranon n'hésite jamais à utiliser son pouvoir pour impressionner.

suivre leurs aventures avec les dons qu'il pourrait leur accorder.
Kranon est un homme de taille impressionnante et ses yeux bleus brillent sous des sourcils blancs broussailleux. Il porte encore une épaisse barbe blonde, même si elle commence à blanchir, et ses dents sont jaunies.
Il porte une chemise rouge et blanche sur un pantalon en cuir, ainsi qu'un assortiment étonnant de bijoux en cuivre. C'est une tradition d'offrir, chaque année, un bijou aux anciens de la ville, ce qui donne une indication quant à son grand âge. Son chapeau est taillé en forme de T et il est à ce point penché sur sa tête qu'on le jugerait sur le point de tomber.
Kranon est né à Ulthar voilà 112 ans, dans une famille de fermiers installée non loin du Bois enchanté. Dans son enfance, il a souvent croisé les petites créatures terrifiantes qui vivent dans la forêt, les zoogs.
À son vingt-cinquième anniversaire, Kranon s'est installé en ville pour devenir un clerc auprès du temple. Il a occupé cet emploi pendant plusieurs années puis est devenu un politicien apprécié. Âgé de 32 ans, il a rencontré le Gardien des Rêves qui lui a donné la clé de la petite maison qui tombait en ruines près du temple des Dieux Très Anciens. À l'intérieur, il a trouvé les vêtements de bourgmestre et il a réalisé que ses vœux avaient été exaucés. Depuis, il est au service de la ville et des esprits qui la gardent.
Kranon s'intéresse uniquement à accomplir les tâches relatives à son emploi et à son titre. Il ferait n'importe quoi pour accomplir ce but, y compris y laisser la vie.

Le Gardien des Rêves

Tous les résidents de la ville connaissent le Gardien des Rêves. C'est un magicien qui habite dans des endroits abandonnés de la ville et qui offre aux gens de petits objets magiques qui leur accordent leur désir le plus secret. Rares sont ceux qui savent comment ils connaissent l'existence du Gardien et ils ne savent pas non plus où le trouver, mais son existence ne fait aucun doute. Ce n'est pas juste une légende locale, c'est une certitude magique.
Ceux qui cherchent quelque chose à Ulthar (comme, par exemple, un moyen d'entrer dans le Bois enchanté), et surtout les terriens, sont encouragés à aller en ville pour trouver le Gardien. Les résidents de la ville ne peuvent pas expliquer comment le trouver, mais ils savent que ceux qui méritent de le rencontrer le trouvent toujours.
Le Gardien des Rêves est, en réalité, une force spirituelle qui prend forme humaine pour se promener dans Ulthar et aider, par la magie, ceux qui en ont besoin. Au cours de la dernière décennie, il a pris l'habitude de se dissimuler sous la forme d'un ivrogne toujours en train de se plaindre vivant dans les rues. Vêtu de haillons, tenant sans cesse une bouteille vide, il se fond dans la population aux yeux de ceux qui ne font pas attention. La plupart de ceux qui veulent plus de pouvoir l'enjambent sans jamais s'intéresser à ce qui se trouve en dessous d'eux.
Les rêveurs qui cherchent le Gardien ne trouveront aucune piste et les gens n'ont aucune idée d'où il pourrait être. Ceux qui font plus attention à leur environnement pourraient constater qu'il n'y a qu'un seul ivrogne en ville. Il n'y en a aucun autre et, puisque l'alcool est interdit en ville, il ne peut pas se procurer facilement de boisson. Les rêveurs pourraient donc repérer l'ivrogne aux joues couperosées qui sent toujours le vin.
Si quelqu'un réveille le Gardien des Rêves, il remarquera facilement que l'ivrogne est tout à fait lucide, intelligent et sobre. *Comme ça, vous m'avez trouvé*. Son comportement démontre qu'il détient un pouvoir immense et une responsabilité tout aussi importante. Son charme, son intelligence et le pouvoir qu'il exsude assurent qu'il n'est pas un vulgaire ivrogne.
Il est inutile de l'attaquer. Toute attaque contre lui ferait paraître l'agresseur ridicule.
Le Gardien des Rêves sait que les rêveurs cherchent un portail pour retourner sur Terre, qu'ils espèrent retrouver leurs corps terrestres et qu'ils veulent se venger de M. Lao. Il leur accorde un bibelot : un petit diamant taillé en ovale, une gemme bleue qui brille même dans les ténèbres.
Voici la clé du Bois. Avec elle, vous pourrez y entrer. Par contre, elle ne vous protégera pas contre ce qui s'y trouve, et vous ne pouvez l'utiliser que de nuit. Craignez les choses qui se déplacent la nuit. Elles ont des alliés au-delà de ce monde.
Sur ses mots, le Gardien des Rêves leur lève son chapeau et s'éloigne. Les rêveurs attentifs constateront qu'il se transforme en un petit garçon qui traîne un canard en bois, puis il tourne au coin d'une rue et disparaît (perte de 0/1 point de Santé mentale).

Conduire les rêveurs jusqu'au Gardien des Rêves

Parfois, obtenir des joueurs qu'ils suivent une piste est aussi facile que de regrouper des chats, si vous permettez l'expression. Voici quelques suggestions qui devraient les pousser à chercher le mystérieux Gardien des Rêves. Bien entendu, le bourgmestre Kranon devrait les y inciter, mais il y a d'autres méthodes.

Les chats : les chats d'Ulthar sont légendaires pour leur sagesse et leur humour. La magie d'un chat pourrait révéler les origines spéciales des rêveurs et, à partir de là, les chats deviendraient leurs alliés, leur proposant des pistes, les conduisant jusqu'à certains endroits et les aidant à trouver le Gardien des Rêves. Les chats peuvent aussi renforcer l'idée que le Gardien est bien réel. Si Arram a été utile à Ilek-Vad, il pourrait revenir en ville avec les rêveurs et accomplir ainsi sa quête (voir « Arram, chat en exil », p. 98).

Le Gardien des Rêves demande un échange de services : des rêveurs qui échouent dans leurs recherches pourraient tout simplement tomber nez à nez avec le Gardien, mais celui-ci n'acceptera de les aider que s'ils l'aident en retour.
Le Gardien les envoie alors dans une clairière isolée non loin du Bois enchanté pour y cueillir une fleur unique, le kalixys, qui pousse à un endroit maudit. Il donne une carte aux rêveurs et leur indique que seule cette petite partie du Bois enchanté est accessible. Ceux qui s'écartent du chemin indiqué seront perdus à jamais (voir « La porte de pierre du Monde souterrain », p. 122). Si les rêveurs reviennent avec la fleur, ils obtiennent un objet magique en retour.

Leur mettre les points sur les i : parfois, il suffit de faire en sorte que les joueurs se sentent intelligents, même s'ils ne l'ont pas vraiment été. En mentionnant à plusieurs reprises la présence d'un ivrogne et l'interdiction de l'alcool et en insistant sur le fait que le Gardien des Rêves est bien réel et demeure à Ulthar, ils devraient finir par comprendre.

Le Bois enchanté

Cette immense forêt est de toute évidence magique. Elle est incroyablement vaste et occupe les collines au Nord-est d'Ulthar. D'un côté, elle est flanquée par une chaîne de montagnes, de l'autre par le fleuve Skaï. Autour se trouvent des fermes et des petits villages, généralement rien de plus qu'un simple hameau autour d'un moulin ou d'une importante grange.
Les gens qui vivent là sont bien moins amicaux que les résidents d'Ulthar et l'influence des zoogs (qui s'aventurent parfois en dehors de la forêt, la

nuit) se fait sentir. Les fermiers sont bien trop superstitieux et toujours prompts à se débarrasser des inconnus. Ils n'ont même pas le réflexe le plus élémentaire d'offrir l'hospitalité aux nouveaux venus. Ils ont l'habitude de voir des rêveurs sortir du Bois, mais ils les dirigent toujours vers Ulthar. Ils n'ont pas du tout l'habitude de voir quiconque aller *en direction* de la forêt et ils présument que ceux-là sont à la recherche de magie ou d'un mauvais coup.

Plus on s'approche de la forêt et plus les fermes semblent décrépites. Au final, seuls des champs d'herbe haute (elle monte jusqu'à la taille des adultes) occupent l'espace. Les arbres du Bois enchanté sont comme un mur. Ils forment une ligne parfaitement délimitée de grands troncs dont le feuillage obscurcit parfaitement tout ce qui se trouve en dessous. C'est à la fois beau et intimidant.

Des rêveurs qui tenteraient d'entrer dans le Bois enchanté sans le colifichet ou la carte du Gardien des Rêves feront immédiatement demi-tour sous l'influence d'une force magique subtile mais inéluctable. Après avoir marché cinquante mètres, ils sortent de la forêt à l'endroit exact par où ils sont entrés. Il est impossible de contrer ce pouvoir avec la logique, des marques dans les arbres, une ficelle pour marquer son chemin, une carte ou toute autre méthode. Même les moyens magiques, comme la téléportation ou le Rêve dirigé, semblent incapables de contrer l'enchantement. Si les rêveurs trouvent le point situé juste avant leur renvoi, ils peuvent y rester indéfiniment. Les arbres sont massifs et rapprochés, bien que des chemins et des clairières éclairées par des champignons lumineux s'y trouvent parfois. Des rêveurs qui réussissent des tests d'Écouter ou de Trouver Objet Caché peuvent repérer les zoogs. Ces créatures demeurent en périphérie de toute source lumineuse et surveillent les rêveurs avec intérêt. Elles ne tenteront pas d'intervenir tant que les rêveurs ne s'enfonceront pas dans le Bois enchanté (voir « Le repaire des zoogs », p. 123).

Parfois, et uniquement en plein jour, un nouveau rêveur venu de la Terre se trouvera non loin de la forêt. Il sera invariablement seul, vêtu de simples vêtements en coton et muni d'une canne, portant une outre d'eau et une musette contenant du pain. Il sera toujours aimable et prêt à discuter, mais sans rien se souvenir entre le moment où il s'est endormi sur Terre et le moment où il est arrivé là. S'il est interrogé sur son équipement, il rira et prendra rapidement un air confus, comme si la réponse était évidente, mais qu'il venait de l'oublier. S'ils réussissent un test commun de Chance, les rêveurs pourraient l'entendre répondre : « C'est… l'homme… qui me l'a donné ». Si les rêveurs poursuivent leurs questions, le nouveau venu ne pourra rien répondre d'autre. Ce dernier sait toujours qu'il doit aller à Ulthar et sait même où se trouve la ville, même s'il ignore comment et pourquoi il le sait. Les rêveurs qui entrent dans le Bois enchanté avec le colifichet du Gardien des Rêves peuvent s'enfoncer dans la forêt, mais ils risquent de constater que c'est dangereux.

La porte de pierre du Monde souterrain

Ceux qui sont envoyés en mission par le Gardien des Rêves peuvent suivre sa carte qui indique clairement la route le long du fleuve Skaï et jusque dans le Bois enchanté. S'ils suivent cette route sans en dévier, ils traversent le Bois enchanté en toute sécurité sans être ennuyés par la protection mystique qui fait faire demi-tour à tous les indésirables.

La route parcourt une partie du Bois enchanté où les arbres semblent malades et couverts de champignons. La route elle-même est recouverte des ossements de petits animaux ainsi que d'armes et d'armures abandonnées (et rendues inutilisables par l'écoulement du temps et l'exposition aux éléments). Les rêveurs peuvent voir des traces fraîches qui semblent appartenir à des rats. Ceux qui réussissent un test d'Écouter ou de Trouver Objet Caché peuvent remarquer que de petites créatures les surveillent et chuchotent entre elles dans les ténèbres : les zoogs. Si le gardien souhaite que les zoogs soient une menace à ce moment-ci, consultez « Le repaire des zoogs », p. 123).

Un lierre maladif entoure les troncs d'arbre et forme un écran qui empêche de voir le reste de la forêt. Les rêveurs pourraient vouloir franchir les buissons pour regarder au-delà du chemin. Ceux qui le font seront surpris de la beauté du paysage. À environ quarante mètres d'eux, une table en pierre se trouve dans une clairière, sous la protection des branches d'arbre. Trois créatures exquises sont assises autour de cette table, plus belles que les rêveurs n'auraient pu l'imaginer (choisir le sexe des créatures en fonction des préférences sexuelles des rêveurs).



Ces créatures, baignées d'une lumière spectrale, rient, chantent et boivent. Elles ne répondent à aucune tentative d'entrer en contact avec elles et poursuivent leurs réjouissances, peu importe le raffut des rêveurs.

Des rêveurs suffisamment fous pour s'enfoncer dans la forêt disparaissent dans les ténèbres et n'en ressortiront jamais.

Ceux qui demeurent sur le chemin trouveront la clairière à l'endroit indiqué. Elle est vaste et des arbres sains la bordent, au Nord. Une porte de pierre au centre d'un gigantesque anneau métallique est enfoncée dans la terre, au centre de la clairière et l'herbe qui pousse autour est pourrie. La porte elle-même est recouverte de champignons et d'une mousse verdâtre.

Alors que les rêveurs approchent de la porte, une odeur nauséabonde les assaille. À une dizaine de mètres de la porte, ils sentent clairement de la viande en décomposition et pire encore, comme un mélange entre une fourrure mouillée et des excréments.

Les traces de pas ont cessé. La clairière est parfaitement silencieuse.
Les rêveurs qui ont survécu à l'escalade de la Tour de Koth dans la ville des gugs doivent faire un test de Santé mentale en voyant la porte. Ceux qui échouent sont frappés de terreur et perdent un point de Santé mentale lorsqu'ils comprennent que la porte de la clairière est la porte qui était bloquée au sommet de la Tour de Koth, celle devant laquelle ils ont failli mourir, ce qui signifie que des gugs terrifiants se trouvent juste en dessous.
Au-dessus de la porte, dans la terre qui entoure l'anneau métallique, pousse une fleur unique et magnifique. Elle mesure une soixantaine de centimètres et est baignée d'une lueur spectrale. C'est le kalixys, la fleur attendue par le Gardien des Rêves. Les rêveurs qui se précipiteraient pour la cueillir auront une surprise.
Le premier rêveur qui approche de la porte doit réussir un test de Trouver Objet Caché. En cas de réussite, il observera que la porte est légèrement entrouverte et que deux énormes yeux rouges les surveillent (perte de 0/1D4 points de Santé mentale). Un gug s'est infiltré sous la porte et attend une proie.
Approcher de la porte nécessite un test de Chance. En cas de succès, le gug attaque mais ne parvient pas à attraper le rêveur et un énorme bras rase le sol en quête d'une proie (perte de 0/1D8 points de Santé mentale) tout en prenant feu en raison de la malédiction qui pèse sur le Monde souterrain.
Si le test de Chance échoue, le gug parvient à attaquer d'un coup de griffes. Si l'attaque est un succès et que le rêveur rate son Esquive, celui-ci est saisi et tiré inexorablement vers la porte. Les rêveurs ont alors trois rounds pour tirer leur compagnon des griffes du gug (en réussissant un test combiné opposé de Force) ou faire perdre dix points de vie au gug (en tenant compte de sa protection) avant que le rêveur ne soit tiré sous la porte. Si les rêveurs parviennent à résister ou à blesser le gug, il relâche son étreinte sur le rêveur juste avant que son autre bras ne sorte de sous la porte pour attaquer. Si les rêveurs esquivent le deuxième bras ou lui infligent plus de dix points de dégâts, le gug rentre sous la porte.
Si le rêveur est attiré sous terre, le reste du groupe pourra l'entendre se faire tailler en pièces et dévorer vivant (perte de 0/1D6 points de Santé mentale). Le gug ne reviendra pas.

Le repaire des zoogs

Les zoogs sont de petites créatures qui ressemblent à des rongeurs, mais leur intelligence et leurs pouvoirs magiques sont conséquents. Leur tête rappelle celle d'une souris, mais avec de grands yeux globuleux. Le museau d'un zoog se termine par plusieurs tentacules colorés qui semblent se déplacer et se modifier quand les émotions traversent leur faciès visiblement intelligent.
Les zoogs ne sont pas dangereux en nombre réduit, vu leur petite taille. Cependant, en meute, ce sont des êtres magiques puissants. Ils sont liés à la Lune et aux créatures qui y vivent, comme les bêtes lunaires et, à travers elles, à Nyarlathotep. Les zoogs ne servent personne en particulier, mais sont au service du pouvoir.
Depuis que les rêveurs se sont échappés de Sarkomand, les forces de Nyarlathotep les cherchent. Les zoogs ont été contactés et ont accepté de se montrer attentifs. Il est depuis longtemps évident que les rêveurs tentent de trouver un portail qui les ramènera sur Terre, comme celui qui se trouve dans le Bois enchanté.
Les zoogs ne sont pas courageux et comptent sur leur petite taille et sur leur discrétion pour éviter tout combat direct avec des êtres aussi imposants que les rêveurs.
Cependant, ils se montreront s'ils pensent que les rêveurs sont handicapés, inconscients ou ligotés d'une quelconque manière. Lorsque les zoogs se montrent, ils arrivent toujours en groupe d'au moins 2D6, mais ils abandonneront tout zoog capturé par un humain. Ce sont des créatures indignes de confiance, d'autant que chacune a ses propres objectifs.

Le gug parti à la pêche

Guette une proie juteuse, sous la porte

FOR	255
CON	170
TAI	290
DEX	70
INT	60
POU	55

Points de vie moy. : 46
Impact moy. : +6 D6
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) : 60 %, 1D10 (sans l'impact)
Combat rapproché (griffes) : 29 %, 4D6 par patte (sans l'impact)

Protection : 8 points de fourrure épaisse, de peau et de cartilage

Perte de santé mentale : 0/1D8

Les machinations des zoogs

Ceux qui entrent dans le Bois enchanté pour trouver un portail qui les ramènera sur Terre seront rapidement pris à partie par les zoogs. L'affrontement direct n'est pas dans leurs habitudes et ils utiliseront plutôt leur magie pour ralentir les progrès des rêveurs et pour les empêcher de poursuivre leur avancée, tout en invoquant leurs alliés, les bêtes lunaires.

Les sorts des zoogs

X vivant : nécessite deux rounds, coûte 8 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. C'est une variation du sort habituel lancé par Nyarlathotep. Un rêveur qui réussit un test d'Écouter entendra clairement le nom de Nyarlathotep durant l'invocation. Un faisceau cristallin d'énergie rose s'étend jusqu'à trente mètres pour atteindra la cible. Celle-ci doit réussir un test opposé de Pouvoir pour résister au sort. Sinon, la cible est immobilisée sur place, debout, bras et jambes en croix. Elle peut tenter de s'échapper une fois par round en réussissant un test extrême de Force.

Terrible Démangéaison : nécessite un round et coûte 4 points de magie. Un nuage de mouches brillantes encercle la cible qui commence à se gratter frénétiquement, jusqu'au sang, afin de soulager les piqûres. La cible ne peut rien faire d'autre tant qu'elle ne réussit pas un test ordinaire de Constitution (un seul test par round).



Enfin, ils sortirent en masse de leurs terriers invisibles et de leurs arbres criblés de trous, jusqu'à remplir de leur grouillement toute la zone plongée dans la pénombre. Certains, indisciplinés, frôlèrent Carter. C'était très désagréable. L'un d'eux alla même jusqu'à lui pincer l'oreille de sa patte répugnante. Mais les anciens réprimèrent bientôt ces esprits désordonnés. Le Conseil des Sages, reconnaissant le visiteur, lui offrit une gourde de sève fermentée tirée d'un arbre hanté et différent de tous les autres, car né d'une graine qu'un habitant de la Lune avait laissé tomber. Quand Carter eut bu la sève avec toute la cérémonie voulue, c'est un bien étrange colloque qui s'engagea.

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Un zoog moyen

Petit mercenaire rusé, en cheville avec la Lune

FOR	15
CON	35
TAI	10
DEX	100
INT	65
POU	55

Points de vie moy. : 5
Impact moy. : -2
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (morsures) 30 %, 1D4 + impact
Combat rapproché (couteaux) 25 %, 1D6 + impact
Combat à distance (fléchettes) 20 %, 1D6 + la moitié de l'impact

Compétences

Discrétion	70 %
Esquive	50 %
Grimper	60 %
Pister	50 %
Savoir ès Rêves	75 %
Langues	
zoog (langue maternelle)	65 %
anglais	20 %

Sorts : un chef zoog a un POU de 85 et connaît les sorts *X vivant* et *Terrible Démangéaison*.

Protection : aucune

Perte de santé mentale : 0/1D3

L'un des trois pièges suivants, voire les trois, peut surprendre les rêveurs et gagne en intensité alors que la nuit tombe. Les bêtes lunaires ne peuvent pas apparaître en plein jour, mais une fois la nuit tombée, les rêveurs seront traqués dans toute la forêt par des bêtes lunaires, une situation des plus dangereuses.

Le reflet

Les rêveurs sont attirés par le reflet dans un bassin d'eau et entendent ce qui semble être la circulation habituelle d'une ville. Ceux qui regardent dans le bassin et réussissent un test extrême de Pouvoir ne voient qu'une mare noire dénuée de tout reflet, semblable à une flaque de peinture.

Ceux qui échouent reconnaissent New York, comme s'ils voyaient la ville au travers d'une flaque d'eau. Dans ce reflet, le rêveur a retrouvé son corps terrestre habituel, qui reproduit tous les mouvements de son corps onirique actuel. Des gratte-ciels sont visibles au loin, de même que le toit des voitures qui passent non loin. D'autres personnes sont visibles, des passants qui ne jettent aucun regard à la flaque. Au travers du reflet, le bruit familier des rues de New York se fait entendre, mais de manière étouffée.

Les rêveurs qui échouent au test sont persuadés de voir le véritable New York au travers de la flaque et que, s'ils entrent dans la flaque, ils retourneront chez eux. Ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour pouvoir entrer dans la flaque. Si le groupe est divisé entre ceux qui ne sont pas tombés dans le piège de l'illusion et les autres, il sera nécessaire de recourir à la violence physique pour empêcher ces derniers de s'enfoncer dans la flaque.

Ceux qui ne sont pas affectés par l'illusion voient leurs compagnons y entrer et être engloutis par la flaque noire. Ces derniers sont alors lentement recouverts d'une couche semblable à du caoutchouc liquide. La flaque est suffisamment grande pour engloutir tous les rêveurs. Voir quelqu'un disparaître de cette manière fait perdre 1D4 points de Santé mentale. Ceux qui ont résisté à l'illusion peuvent toucher le liquide sans rien craindre mais, une fois un rêveur recouvert, ses compagnons ne peuvent rien faire pour l'aider.

Un rêveur recouvert se couche paisiblement au sol et perd 5 points de CON par minute. Quand un rêveur n'a plus que 5 points de CON, il sombre dans l'inconscience tandis que le liquide se retire, laissant la victime impuissante. Celle-ci ne peut pas être réveillée. Tirer un rêveur tout au long du chemin est exténuant. Seul un rêveur dont la FOR est supérieure à la TAI de la victime y parvient. Il est possible que deux rêveurs doivent s'unir pour en tirer un troisième. Dans l'esprit du rêveur recouvert, il est de retour à New York, l'illusion est parfaite. Les autres rêveurs ne sont pas avec lui, peu importe le nombre de rêveurs entrés dans la flaque. Tous vivent une illusion distincte. Ceux qui sont dans l'illusion peuvent explorer New York, mais les autres habitants ne peuvent pas interagir avec eux. Les passants leur font signe de s'écarter, abaissent leur chapeau sur leurs yeux ou s'éloignent sans un mot. Un rêveur qui cherche à examiner son reflet dans une vitrine ou dans un miroir n'y verra que son apparence terrestre.

L'illusion est absolue et la victime peut se promener où elle veut dans cette ville parfaitement reconstituée. Ceux qui le souhaitent peuvent se rendre au restaurant de M. Lao en 1D10 + 5 minutes. Ils pourront même le visiter. Les Tong les ignorent, se détournent ou prétendent simplement qu'ils ne sont

pas là. Il est inutile de tenter d'attaquer quelqu'un dans cette vision. Le poing ou l'arme rebondit simplement sur la cible qui s'éloigne, absolument indemne.
La magie dans le bassin est puissante et le Peach Blossom est parfaitement recréée, dans les moindres détails. Cette magie est tellement puissante que les moindres changements physiques seront reproduits dans le monde réel. Tous les détails s'y trouvent. Tous les livres, bibelots, salles et portes; tout fonctionne comme il se doit et le rêveur est libre de s'en servir. Des rêveurs malins pourraient ouvrir le verrou d'une fenêtre afin de pouvoir y revenir facilement par la suite, ou ils pourraient enlever les munitions du pistolet de M. Lao et déplacer ses livres. Il est impossible de provoquer un incendie : l'allumette s'allume mais le feu ne prend pas. Il pourrait être amusant de trouver une fiole d'opiacée et de la déverser dans le thé de M. Lao et il appartiendra au gardien de gérer une telle situation. Il faudra ajuster la prochaine apparition de M. Lao en fonction de ces modifications.
À chaque minute passée dans l'illusion, le rêveur peut faire un test extrême de Pouvoir. En cas de succès, le rêveur se réveille dans une flaque caoutchouteuse qui se détache facilement de lui. Les effets liés à la Constitution siphonnée demeurent : ceux qui ont une CON inférieure à 15 doivent faire tous leurs tests à la moitié de leur compétence. Ils regagnent la moitié de leurs points perdus après une bonne nuit de sommeil et les autres reviendront à raison de 5 par jour. Malheureusement, il est peu probable que les rêveurs puissent se reposer. Lorsque la nuit tombe, les bêtes lunaires commencent à les traquer (voir plus loin).

Des baies et des corps

Les rêveurs trouvent plusieurs êtres magnifiques, apparemment des adultes humains des deux sexes, inconscients dans une clairière, recouverts de champignons phosphorescents géants. Tous sont nus et inertes, les yeux fermés. Ceux qui les voient éprouvent le besoin d'aller les aider. Chaque rêveur devra réussir un test d'Intelligence pour ne pas se précipiter sans regarder d'abord aux alentours.
Les rêveurs qui attendent un peu et réussissent un test de Trouver Objet Caché constatent que les corps ont tous du rouge sur la bouche et les mains et que des baies se trouvent près d'eux. Les buissons alentour sont couverts de fruits bien mûrs et d'aspect appétissant. Tous ceux qui touchent une baie, ou même le suc d'une baie, sont pris de vertiges. Le rêveur doit réussir un test extrême de Constitution pour résister au poison. En cas d'échec, le rêveur tombe endormi sur l'herbe durant 2D20 heures (voir «Le reflet», p. 124, pour savoir à quel point il peut être difficile de traîner un rêveur inconscient).
Ceux qui tentent de soulever l'un des autres humains découvriront, avec horreur, que le corps se déchiquette et se sépare comme un fruit trop mûr. Les corps sont en fait des champignons qui ont poussé en imitant à la perfection la forme d'une personne inconsciente. Des os, rongés depuis longtemps, se trouvent sous les champignons (perte de 1/1D6 points de Santé mentale).

La prison d'argent

Les rêveurs voient, au loin, une lumière brillante, qui croît en intensité et avance subitement vers eux, quels que soient la direction qu'ils prennent ou l'endroit où ils se cachent. Ils voient rapidement ce qu'ils pensent être un mur de cristal qui se déplace implacablement en glissant sur le sol et en passant tout simplement au travers des éléments qu'il ne peut éviter. Il se déplace si vite qu'il couvre la distance jusqu'aux rêveurs en quelques secondes et dans un silence parfait.
Les rêveurs qui se retournent verront le même phénomène approcher d'eux, de tous les côtés. Avec un tintement sec qui rappelle le bruit d'une cloche, la prison d'argent se referme autour d'eux en une forme qui rappelle un cristal difforme. Ses facettes correspondent aux directions dans lesquels les rêveurs regardaient ainsi que les directions parfaitement opposées. En même temps, un sol et un plafond se forment (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). Le tintement se poursuit durant plusieurs minutes avant de devenir un simple bruit de fond puis un bruit à peine audible. Dès qu'un objet métallique touche l'un des murs, le tintement reprend, proportionnel à la force du coup.
Toute la prison commence subitement à trembler, comme sous l'effet d'un séisme. Entre deux secousses, la prison s'immobilise. Les rêveurs qui n'auraient pas le réflexe de se coucher au sol pour éviter d'être projetés contre les murs perdront un point de vie.
À travers les murs, les rêveurs ne voient qu'une masse de couleurs. Ceux qui cherchent à mieux voir peuvent faire un test de Trouver Objet Caché. En cas de succès, ils voient des choses inquiétantes : une énorme créature s'est saisie d'eux et un œil jaune les fixe (perte de 1/1D6 points de Santé mentale). C'est un zoog. Avec leur magie, les zoogs ont rapetissé les rêveurs et les ont enfermés dans une prison de cristal pas plus grosse qu'un grain de raisin. Ils comptent les offrir aux bêtes lunaires une fois la nuit tombée.
Des rêveurs malins examineront les limites de leur prison alors que la lumière du Soleil y entre encore. Ils remarqueront facilement l'étrange acoustique de la pièce et les plus intelligents constateront que le métal réagit bizarrement avec le cristal. Chaque coup porté au cristal avec un objet métallique provoque un tintement intense. Frapper le cristal avec le poing ou un objet non métallique provoque un bruit sourd. Frapper deux fois au même endroit résulte en une intensification du son. Ils peuvent faire des tests pour voir s'ils endommagent la structure, bien qu'aucun dégât ne soit observable. Cependant, le bruit est assourdissant. À chaque coup, chaque rêveur doit faire un test d'Écouter. En cas de réussite, le rêveur perd un point de vie ou un point de Santé mentale, au choix du joueur. En cas d'échec, il n'y a aucune pénalité, mais le rêveur serre les dents.
Si les rêveurs infligent cent points de dégâts au cristal (les armes en métal infligent le maximum des dégâts, les objets non métalliques ne font que des dégâts minimaux), la prison éclate et le groupe se retrouve dans la forêt, entouré d'un groupe de 2D6 zoogs, de petite taille et fort surpris.
Tous les rêveurs peuvent attraper un zoog en réussissant un test de Combat rapproché (corps à corps) pendant que les autres fuient. Les zoogs parlent de nombreuses langues, y compris celles des humains, et ils tenteront de raisonner avec leurs anciens détenus. Les zoogs pris en otage feront n'importe quoi pour demeurer en vie, y compris trahir leurs compatriotes et mener les rêveurs jusqu'au portail. Un otage zoog devrait être vu comme une opportunité : il peut expliquer tous les pièges des bêtes lunaires et aider les rêveurs à les éviter. En plus, ils sont tellement petits qu'il est possible de les écrabouiller uniquement en fermant le poing.

Traqués par les bêtes lunaires

Dès que la nuit tombe, une lumière bleutée déchire le ciel, comme une étoile filante. Elle tombe dans le Bois enchanté et explose fortement, de

sorte que les rêveurs sont projetés au sol. Il est impossible de savoir si l'écrasement a eu lieu loin ou non. La seule chose certaine, c'est que la chose s'est écrasée dans la forêt et que le choc a causé une forte secousse.

Les bêtes lunaires chasseresses sont arrivées. Le silence s'abat sur la forêt, puis une créature inhumaine et énorme laisse échapper un hurlement à glacer le sang. C'est un aok, l'équivalent d'un chien de chasse pour les bêtes lunaires. Deux bêtes lunaires l'accompagnent pour exaucer les désirs de Nyarlathotep.

Les rêveurs qui détiennent un zoog constateront qu'il leur parle en anglais. Il leur dit que les bêtes lunaires sont arrivées et qu'elles captureront les rêveurs pour les amener sur la face cachée de la Lune. Le zoog fait signe de ses petites mains pour indiquer le chemin à prendre jusqu'au portail. Il leur intime de courir, car il sait que les bêtes lunaires ne feront pas de quartier.

Des rêveurs qui ne bénéficient pas de l'aide d'un zoog ne pourront que fuir dans la direction opposée aux sons. Une fois la poursuite commencée, elle ne cesse pas tant que les rêveurs n'ont pas été capturés ou qu'ils n'ont pas trouvé l'Escalier du sommeil profond.

Le gardien devrait s'assurer que la poursuite soit à la fois amusante et terrifiante. Calculez le temps que les rêveurs ont passé dans la prison de cristal. Si chaque piège a été efficace, les rêveurs ont perdu plusieurs heures et ils sont loin d'être arrivés lorsque les bêtes lunaires commencent à les traquer. La poursuite est donc longue, fatigante et dangereuse. Si les rêveurs ont surmonté rapidement les pièges, ils sont plus proches de l'issue lorsque les bêtes lunaires arrivent et leurs chances de s'échapper sont plus grandes.

Traqués

Utilisez ce système si vous préférez vous reposer sur les dés pour donner un rythme à la poursuite. Durant la première étape de la poursuite, chaque rêveur doit réussir un test opposé de Dextérité contre l'aok alors qu'ils esquivent les arbres et sautent au-dessus des buissons. Chaque rêveur qui échoue prend du retard. L'aok peut attaquer au corps à corps tous les rêveurs qui sont à la traîne. Si son attaque porte, l'aok peut également tenter d'immobiliser le rêveur. À la fin de chaque round de combat contre l'aok, il y a 50 % de chance pour que les bêtes lunaires rattrapent les fuyards. Les rêveurs qui ne sont ni immobilisés ni blessés peuvent repartir en courant.

Les rêveurs pourraient devoir affronter d'autres attaques. Repensez aux pièges montés par les zoogs : ont-ils ralenti les rêveurs ou ceux-ci s'en sont-ils débarrassés rapidement ? Si l'un des pièges les a ralentis, les rêveurs devront réussir un test ordinaire de Force pour passer rapidement à travers un buisson de ronces. En cas d'échec, le rêveur peut perdre 1D6 points de vie à cause des griffures ou perdre du temps et se faire rattraper par l'aok.

Si deux pièges les ont ralentis, ils doivent réussir un test ordinaire de Constitution pour ne pas succomber à la fatigue. En cas d'échec, ils sont à nouveau attaqués par l'aok et par les bêtes lunaires.

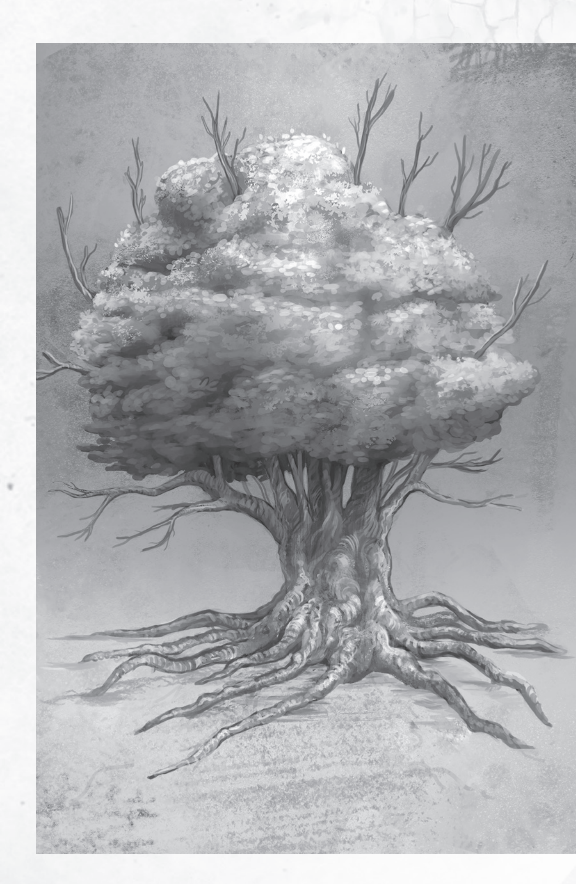
Si les trois pièges les ont ralentis, les rêveurs doivent trouver rapidement leur chemin dans les ténèbres. Au début de la traque, ils peuvent choisir un meneur qui fera un test d'Orientation pour le groupe entier ou décider que chaque rêveur fera son propre test d'Orientation. Chaque rêveur qui échoue au test (ou ceux qui suivent un meneur qui échoue) est attaqué par l'aok une dernière fois, juste avant leur point d'arrivée.

L'aok est un être gigantesque qui ressemble à une masse difforme de membres, de chairs molles et d'os rouges qui semblent avoir été assemblés au hasard. On croirait l'assemblage des restes d'un abattoir pour géants, ramenés à la vie au moment où les chairs commençaient à pourrir. La chose s'oriente et se déplace dans toutes les directions sans avoir de tête ou d'organe sensoriel visible. Cet animal suit les ordres gutturaux des bêtes lunaires avec ténacité. Il ne craint rien.

Le sort des bêtes lunaires

X vivant : nécessite deux rounds et coûte 8 points de magie et 1D6 points de Santé mentale. C'est une variation du sort habituel lancé par Nyarlathotep. Un rêveur qui réussit un test d'Écouter entendra clairement le nom de Nyarlathotep durant l'invocation.

Un faisceau cristallin d'énergie rose s'étend jusqu'à trente mètres pour atteindra la cible. Celle-ci doit réussir un test opposé de Pouvoir pour résister au sort. Sinon, la cible est immobilisée sur place, debout, bras et jambes en croix. Elle peut tenter de s'échapper une fois par round en réussissant un test extrême de Force.



L'Escalier du sommeil profond

Alors que les rêveurs avancent dans la forêt, ils tombent subitement devant un arbre gigantesque. Il est si imposant que les rêveurs s'immobilisent un instant, même s'ils sont poursuivis par les bêtes lunaires. Une porte s'ouvre dans le tronc de l'arbre et une lumière jaune en sort.

Le gardien qui a su maintenir le rythme de la poursuite jusqu'à présent devrait l'accélérer encore un peu. Les rêveurs qui ont la moindre envie de s'en sortir devraient se précipiter vers la porte.

Ceux qui entrent tombent sur un escalier en colimaçon taillé dans le bois pour commencer, puis dans la pierre. Si les rêveurs s'arrêtent, l'escalier poursuit le mouvement pour eux en se déplaçant seul sous leurs pieds. Au-dessus d'eux, les marches se déforment et se détruisent, ce qui ne leur laisse pas d'autre choix que de poursuivre leur descente.

Les rêveurs ont du mal à avancer plus vite que la destruction des marches précédentes. Enfin, le premier rêveur arrive au bas des marches et découvre que l'escalier débouche sur un espace vide infini parfaitement noir. Un instant plus tard, les autres rêveurs arrivent, poussent le premier, et la structure achève de se détruire, précipitant tout le monde dans le vide.



Prêtre des bêtes lunaires

Croquignol

FOR	85
CON	60
TAI	110
DEX	35
INT	75
POU	95

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1 D6
Mouvement : 7

Combat
Rien d'utile (il lance des sorts au lieu de combattre)

Protection : aucune, mais il ne subit toujours que le minimum de dégâts causés par une arme d'empalement.

Perte de santé mentale : 0/1D8

Sort : *X vivant*

Traqueur des bêtes lunaires

Filochard

FOR	95
CON	70
TAI	125
DEX	35
INT	60
POU	75

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +2 D6
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (lances) 41 %
1D8 + 1 + impact

Protection : aucune, mais il ne subit toujours que le minimum de dégâts causés par une arme d'empalement.

Perte de santé mentale : 0/1D8

Aok

Ribouldingue, prédateur venu de la Lune

FOR	140
CON	120
TAI	145
DEX	50
INT	25
POU	50

Points de vie moy. : 27
Impact moy. : +3 D6
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) 30 %
1D6 + 1 + impact
Combat rapproché (immobilisation) : 70 %, 1D10
Une fois qu'il atteint une victime, l'aok peut faire un test d'immobilisation pour dévorer la victime et la recracher couverte d'une peau semblable à l'enveloppe d'une saucisse, qui est extrêmement résistante malgré sa finesse apparente. La victime est piégée jusqu'à ce qu'elle réussisse un test extrême de Force ou qu'elle se fasse aider.

Protection : 4 points d'os, de chairs pourrissantes et de liquide gluant, mais l'aok ne subit toujours que le minimum de dégâts causés par une arme d'empalement.

Perte de santé mentale : 1D6/1D10

Dans une salle carrée

Où les personnages se retrouvent dans le monde éveillé, pour vivre un vrai cauchemar



Les personnages ont fini par trouver la sortie des Contrées du Rêve, mais leur esprit est transféré à nouveau dans un autre corps.

Lorsque mon rêve avoisina la lune,
Les blancs drapés de sa tunique
S'emplirent de lumière jaune.
Wallace Stevens, *Six paysages significatifs*



En quelques mots…

Sans leur corps onirique, les personnages se réveillent dans le corps de patients catatoniques de l'asile Broadbent de Folk, dans l'État de New York. Leurs propos incohérents risquent de les entraîner dans une cellule capitonnée. S'ils veulent retrouver M. Lao, ils devront s'échapper de l'asile par tous les moyens, ce qui mettra fort probablement la police aux trousses de ces dangereux forcenés.

Enjeux et récompenses

- **S'échapper de l'asile,** et retrouver une certaine liberté
- **Retrouver M. Lao,** et décider de son sort
- **Finaliser le pacte avec Maedecker,** et éviter de sombrer dans la folie

Ambiance

Les personnages ne peuvent pas raconter ce qui leur est arrivé sans passer pour des fous, d'autant plus qu'ils se réveillent dans un asile. Alors qu'ils ont enfin réussi à regagner leur monde, ils se rendent compte que leur situation est encore plus précaire que celle qu'ils viennent de délaisser, car au moins on les écoutait quand ils se trouvaient dans les Contrées du Rêve. Le seul qui est prêt à les écouter est celui qui est responsable de leur aventure. Ils doivent donc retrouver M. Lao à tout prix.

Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	2/5
Mythe	2/5

Difficulté : Moyenne
Style de jeu : Évasion improvisée
Durée estimée : 3 h
Nbre de joueurs : 3 à 6
Type de personnages : Tout type
Époque (Inspiration) : 1925, durant la Prohibition

À l'affiche

Brian Curly

Brian Curly est un grand homme avec des mains larges, un ventre proéminent et une petite tête. Il a obtenu cet emploi de garde-malade voilà six mois seulement, qui consiste principalement à se moquer des « légumes » allongés sans bouger. Ses compétences sont bien évidentes lorsqu'il s'agit d'appliquer des coups de matraque.

Mina Daeker

Mina était la cousine de Madaeker, morte de la tuberculose avant que Michael Daeker s'installe dans les Contrées du Rêve. Le pacte conclu entre la goule et les personnages devrait lui permettre de trouver un repos éternel, peut-être au détriment de ces derniers.

Le réveil



La chute se poursuit longuement, jusqu'à ce que les rêveurs soient pris d'une torpeur qui ressemble plus à une noyade qu'au sommeil. Leurs esprits sont propulsés dans l'espace comme une balle dans les ténèbres. Ils se souviennent d'un éclat lumineux, semblable à des étoiles sur fond d'obscurité, avant de se réveiller sur Terre, derrière de nouveaux yeux.

Les patients catatoniques

Les corps dans lesquels les investigateurs se retrouvent sont, une fois de plus, totalement différents. Leur corps onirique a disparu et ils se réveillent dans les « enveloppes vides » les plus proches que le pouvoir responsable de leur retour a pu trouver. En l'occurrence, ce sont des patients catatoniques de l'asile de Broadbent à Folk, dans l'État de New York. Tout comme cela a été le cas lors de leur transformation à l'entrée dans les Contrées du Rêve, leurs compétences et caractéristiques mentales demeurent intactes.

Lorsque les investigateurs se réveillent dans ces nouveaux corps, ils doivent réussir un test de Santé mentale ou perdre un point de Santé mentale. Jusqu'à ce que l'investigateur soit à l'aise dans sa nouvelle forme, il doit refaire le test à chaque fois qu'il est confronté à une nouveauté dans sa vie (par exemple, remarquer une modification de la force physique, de la taille ou du poids ou voir son reflet dans un miroir ou un plan d'eau). Tant que ce test n'aura pas été réussi trois fois d'affilée, les pertes de Santé mentale continuent.

Les joueurs peuvent créer un nouveau personnage dont l'âge sera de 15 + (3D6 x 1D3) ans ou le gardien peut leur en assigner un issu du tableau suivant. Leur sexe est le même que celui de leur corps terrestre d'origine.

À l'asile

Les investigateurs se réveillent dans une salle immense, carrelée et éclairée par des fenêtres hautes et petites. La salle empeste l'ammoniaque, l'urine et la saleté. Le raclement de rongeurs se fait entendre quelque part sous le plancher. Les investigateurs se trouvent chacun dans un lit sale dans une pièce tellement grande que l'on croirait un gymnase. Ils ne sont pas ligotés.

Chaque investigateur a un tube qui lui passe par le nez pour rejoindre son estomac, relié à une bouteille presque vide suspendue près du lit. Les investigateurs qui ratent leur test de Santé mentale après s'être réveillés dans un nouveau corps commencent à étouffer et doivent réussir un nouveau test de Santé mentale (ou perdre 0/1 point de Santé mentale) pour retirer le tube.

Une fois qu'ils auront surmonté ces premières difficultés, ils pourront réaliser que plus de deux douzaines de lits se trouvent là et que tous sont occupés par une personne à la faible respiration. Les autres investigateurs se trouvent là également, tous aussi confus les uns que les autres. Un test d'Intelligence (ou de Médecine, de Psychologie, de Psychanalyse) permet de saisir qu'ils se trouvent dans une sorte d'asile.

Heureusement, les patients catatoniques ne sont pas très surveillés. Ils ne bougent ni ne parlent et il est donc possible de les maintenir hydratés et nourris par un tube. Les surveillants de l'asile surnomment cette pièce « le potager ». Des aide-soignants viennent une ou deux fois par semaine pour déplacer les patients, qui ne sont pas considérés comme des menaces. Tout le monde sera très surpris de voir certains patients se lever et être pleinement conscients. La porte qui mène au couloir de l'asile n'est ni fermée ni gardée.

S'enfuir

La porte s'ouvre sur un couloir désert. L'hôpital est sale, mais moins que la plupart des asiles des années 1920. L'asile de Broadbent est plutôt progressiste. Au bout du couloir, Brian Curly, le seul aide-soignant de garde dans cette aile, est assis à son bureau et lit le journal, le *New York Eagle* de Manhattan.

Curly sera plus que surpris de voir un patient catatonique se lever et plus encore d'en voir tout un groupe. Après quelques minutes d'une conversation difficile au cours de laquelle Curly garde une matraque en main, prêt à attaquer les investigateurs, il tente de décrocher le téléphone afin d'alerter le directeur. Les investigateurs ne devraient pas le laisser faire. S'il parvient à passer son

Description	FOR	CON	TAI	DEX	APP	Impact	PV
Homme, 39 ans, couvert de brûlures	50	65	65	65	25	0	13
Femme, 28 ans, aux cheveux blancs	40	70	45	50	85	0	12
Homme, 45 ans, à la toux sèche	50	20	65	30	15	0	9
Homme, 29 ans, sans marque distinctive	30	70	85	90	70	0	16
Femme, 24 ans, des cicatrices de rasoir au visage	25	90	65	40	15	0	16
Homme, 48 ans, sans marque distinctive	65	70	70	55	60	+1D4	14
Homme, 22 ans, sans marque distinctive	80	80	65	35	80	+1D4	15

appel, il faut 1D8 minutes pour que quatre aide-soignants armés de battes de base-ball et de manches de hache se présentent pour « maîtriser » les patients. Les investigateurs devront les combattre s'ils veulent s'échapper. Sans quoi, ils seront maîtrisés, drogués et enfermés dans des cellules capitonnées. Ce qui arrivera ensuite dépendra de la cruauté du gardien.



Brian Curly

Aide-soignant surpris, 25 ans

FOR	80
CON	80
TAI	90
DEX	45
APP	40
INT	40
POU	20
ÉDU	35

Points de vie : 17
Impact : +1 D6
Santé mentale : 20

Combat
Attaques par round : 1
Combat rapproché (matraques) : 65 %, 1D6 + impact
Combat rapproché (immobilisation) : 50 %, spécial

Compétences

Conduite	35 %
Discrétion	19 %
Écouter	35 %
Grimper	45 %
Premiers soins	40 %
Sciences (pharmacologie)	11 %
Langues : anglais (langue maternelle)	35 %

Les investigateurs sont arrivés un dimanche matin. Peu importe le temps qu'ils ont passé dans les Contrées du Rêve, le journal leur indique que deux semaines seulement se sont écoulées.

En maîtrisant Curly, ils peuvent accéder au vestiaire où des placards non verrouillés contiennent les affaires personnelles et vêtements du personnel soignant. Les investigateurs ne devraient alors pas avoir trop de mal à trouver des vêtements et des chaussures qui leur iront à peu près. Dans le placard de Curly, ils trouveront les clés d'une Ford.

La sortie est clairement indiquée et s'ouvre sur un parking qui ne contient qu'une voiture : le cabriolet modèle T de Brian Curly. Le reste de l'asile s'étend en un vaste bâtiment en brique. L'aile où les investigateurs se sont réveillés est plus petite et semble être un ajout récent. Si les investigateurs maîtrisent Curly rapidement et efficacement, ils peuvent prendre sa voiture et rejoindre New York sans trop de difficultés. La police finira par se mettre à leur recherche, mais pas avant plusieurs heures.

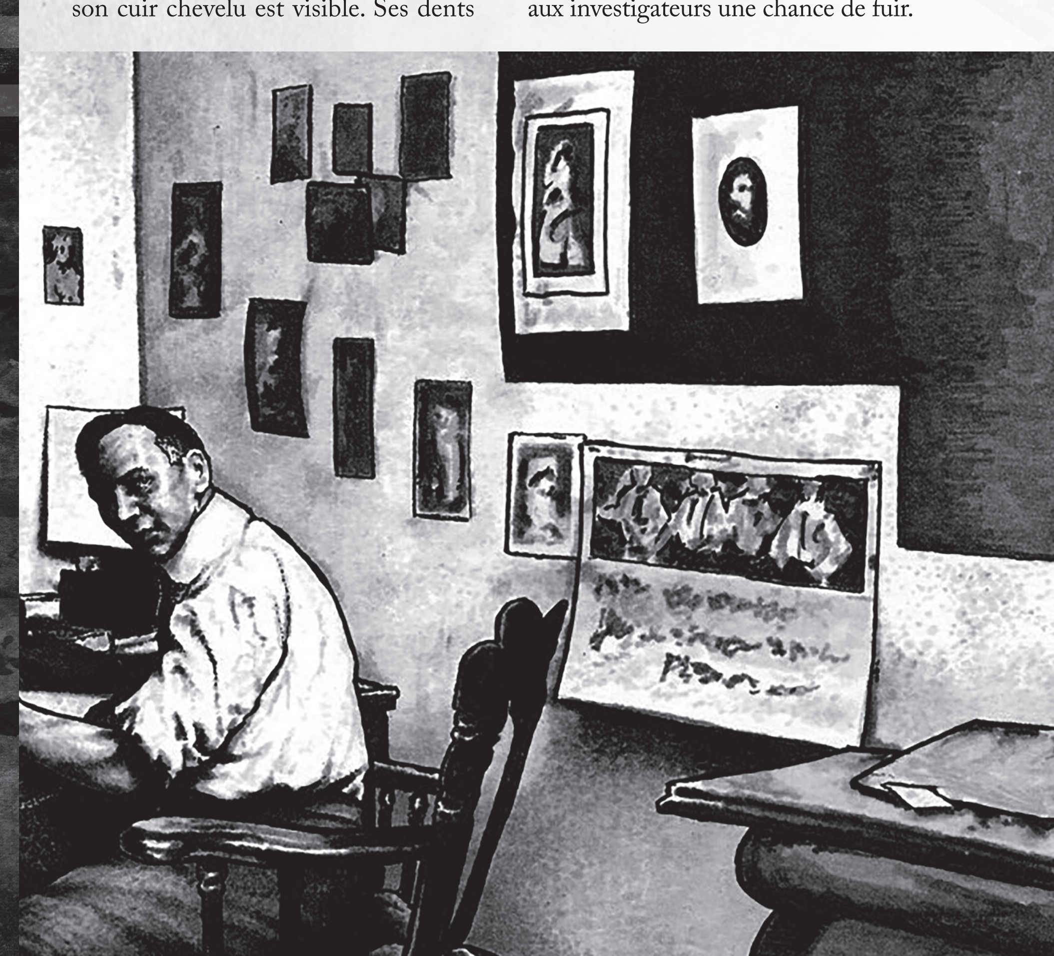
Brian Curly est un homme de grande taille aux mains larges, le ventre proéminent, la tête petite et les yeux verts comme perpétuellement confus. Ses cheveux sont très courts, au point que son cuir chevelu est visible. Ses dents sont d'un gris non uniforme puisqu'il fume dès que l'occasion se présente.

Curly a obtenu un emploi à l'asile de Broadbent il y a six mois seulement et il est persuadé d'avoir trouvé l'emploi idéal. Il est payé grassement (selon lui) pour s'asseoir et surveiller des « légumes » qui ne font rien d'autre que bouger de temps à autre dans leur lit et se chier dessus.

À pied et en train

Ceux qui ne parviennent pas à trouver une voiture à l'asile devront marcher. La petite ville de Folk se trouve à environ cinq kilomètres. Il est possible d'en voir les lumières à la tombée de la nuit. Sinon, l'horizon ne montre rien d'autre que des poteaux téléphoniques, des champs, des arbres, mais aucune structure. Les investigateurs qui prennent la direction opposée à Folk rencontreront automatiquement les policiers.

S'ils marchent sur le bord de la route et qu'ils ne sont pas vêtus normalement (s'ils portent des uniformes de l'asile ou des draps tachés de sang, par exemple), ils doivent réussir 1D4 - 1 tests communs de Chance en allant à Folk. S'ils échouent à l'un de ces tests, la police a été alertée et une voiture de patrouille arrive, occupée par deux policiers, pour les ramener à l'asile. La voiture arrive toutes sirènes hurlantes, ce qui laisse aux investigateurs une chance de fuir.



Les aide-soignants

No	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	Impact	PV
1	85	45	85	55	85	90	+1D6	13
2	65	65	75	65	40	25	+1D4	14
3	45	50	70	60	35	55	0	12
4	80	60	75	75	35	80	+1D4	14

Compétences communes

Esquive 30 %

Trouver Objet Caché 60 %

Langues : anglais (langue maternelle) 40 %

Combat

Attaques par round : 1

Combat rapproché (battes de base-ball ou manches de hache) : 40 %, 1D8 + impact

Combat rapproché (corps à corps) : 59 %, 1D3 + impact

Combat rapproché (immobilisation) : 50 %, spécial

S'ils s'enfuient à l'approche de la police, ils peuvent se séparer ou rester ensemble. Dans ce dernier cas de figure, ils devront réussir quatre tests communs de Chance. Chaque échec résulte en une rencontre avec la police. S'ils réussissent les quatre tests, ils parviennent à s'échapper.
S'ils se séparent, chaque investigateur doit faire son propre test de Chance. Ceux qui réussissent ne se font pas capturer. Les autres doivent affronter la police.

Une fois que les investigateurs ont semé les policiers (ou s'ils ne les ont pas rencontrés), ils arrivent à Folk. Des investigateurs malins rejoindront directement la gare, mais ils pourraient vouloir voler une voiture.
Ceux qui arrivent à Folk en plein jour (et surtout s'ils sont habillés bizarrement) attireront rapidement l'attention de la police : un premier policier les aperçoit et utilise son sifflet d'alerte. Six autres policiers arriveront en quelques rounds.

Les policiers de Folk

No	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	Impact	PV
1	80	60	75	70	70	40	+1D4	14
2	90	65	65	80	35	75	+1D4	13

Compétences communes

Conduite 50 %

Droit 35 %

Écouter 50 %

Esquive 30 %

Trouver Objet Caché 61 %

Langues : anglais (langue maternelle) 50 %

Combat

Attaques par round : 1

Combat rapproché (matraques) : 45 %, 1D6 + impact

Combat rapproché (corps à corps) : 55 %, 1D3 + impact

Combat rapproché (immobilisation) : 50 %, spécial

Combat à distance (armes de poing) : 55 %, 1D10

Combat à distance (fusils) : 40 %, 4D6

New York n'est qu'à deux heures et demie en train ou en voiture.
Faites de la montée dans le train ou de la fuite en voiture le point d'orgue de cette scène. Si quelqu'un a été blessé ou tué lors de la fuite de l'asile, en quelques heures, la nouvelle que des fous dangereux et armés se sont échappés se propagera et des mandats d'arrestation seront dressés pour tous les investigateurs. À chaque heure passée sans être cachés ou en déplacement, les investigateurs doivent réussir un test commun de Chance. Sinon, la police les retrouve.

Guéris ou maudits

Même au-delà de leurs corps, les investigateurs peuvent avoir été changés par le temps passé dans les Contrées du Rêve. La forme prise par ces changements dépend de l'influence du rêveur sur les Contrées du Rêve et de la possibilité qu'il ait sombré dans la folie lors de son séjour.

Prenez tout d'abord en considération l'influence que chaque rêveur a eu sur les Contrées du Rêve durant la campagne. C'est une mesure subjective qui est laissée entièrement à l'appréciation du gardien. De manière générale, un rêveur qui a souvent recouru au Rêve dirigé ou qui a su affecter les gens ou les lieux a eu une influence considérable. Les autres, non.

Prenez aussi en considération que les rêveurs ont pu sombrer dans la folie durant la campagne.

Une influence importante et pas de folie : le rêveur a trouvé un sens aux rêves, ce qui lui permet de mieux savourer la vie dans le monde éveillé. Il est guéri de sa dépendance à l'opium.

Une influence importante et la folie : le rêveur a appris que seuls les rêves ont un sens. Il garde sa dépendance à l'opium et pourrait aussi adopter une dépendance aux Contrées du Rêve comme conséquence de sa folie.

Une influence faible et pas de folie : le rêveur a découvert que les rêves sont une drogue aussi puissante que les autres. Il peut choisir de remplacer sa dépendance à l'opium par une dépendance aux Contrées du Rêve.

Une influence faible et la folie : le rêveur a compris qu'il n'y a aucun sens à la vie, ni dans le monde onirique ni dans le monde réel. Il garde sa dépendance à l'opium et sombre dans la dépression comme conséquence de sa folie.

Boucler la boucle

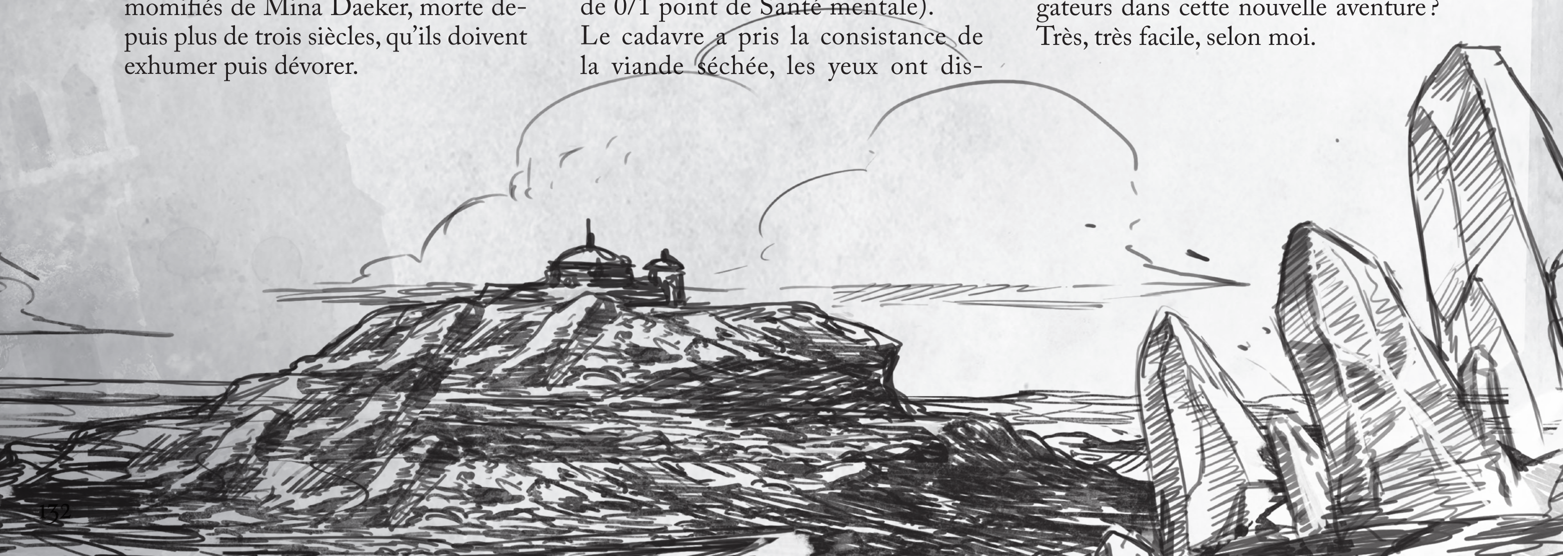
Si les investigateurs se rendent au Peach Blossom, ils verront que Lao les attend, souriant tel le chat du Cheshire. Il est probable que des membres du groupe aient été blessés ou tués ou qu'ils aient sombré dans la folie depuis leur dernière visite. Lao est serein et parfaitement heureux de son sort. Il ne lutte pas, ne s'excuse pas, ne cherche pas à obtenir leur pardon ou à les duper une nouvelle fois.
« Je vous ai pris pour de simples débutants, mais je comprends maintenant que je me suis trompé. Faites de moi ce que vous voudrez. »
Si la question lui est posée, il admettra que les corps d'origine des investigateurs se sont désintégrés lorsqu'ils ont ingéré la bywandine dans son bureau, deux semaines auparavant. Réaliser qu'ils sont coincés dans ces nouveaux corps fait perdre aux investigateurs 0/1D10 points de Santé mentale.
Tuer Lao est aussi facile que d'appuyer sur la gâchette. Bien entendu, les investigateurs peuvent voler ses livres et apprendre de nouveaux sorts. La police fermera les yeux sur le meurtre de Lao, tout comme elle fermait les yeux sur les crimes qu'il commettait.
Lao ne craint pas la mort puisque son corps des Contrées du Rêve continuera de vivre. Qui sait quand le monstrueux Sa'n Seith trouvera le moyen de se venger des investigateurs ? De telles aventures devront attendre une autre campagne.

La promesse faite à Madaeker

Si le Pacte de goule a été conclu avec Madaeker (voir « La goule marchande », p. 41), la malédiction s'active dès que les investigateurs mettent le pied à New York même.
L'obligation est la suivante : les investigateurs sont attirés par les restes momifiés de Mina Daeker, morte depuis plus de trois siècles, qu'ils doivent exhumer puis dévorer.
Mina était la cousine de Madaeker, son véritable amour. Elle est morte de la tuberculose avant que Michael Daeker ne devienne une goule et s'installe dans les Contrées du Rêve.
La tombe de Mina se trouve au cimetière de Gravesend, à Brooklyn. Chaque jour, les investigateurs entendent des voix leur demander de s'y rendre (mais les voix ne précisent pas ce qu'ils devront faire par la suite). Chaque jour, s'ils résistent, ils perdent 0/1D4 points de Santé mentale. Ceux qui cèdent à cette demande ne perdent pas de points de Santé mentale s'ils cherchent activement la tombe. Ceux qui sont physiquement incapables de s'y rendre ne perdent pas non plus de points de Santé mentale, à condition qu'ils essaient réellement d'y aller. Les souffrances de tous les investigateurs se poursuivent jusqu'à ce que l'un d'eux s'y rende.
Les investigateurs n'ont pas besoin d'instructions complémentaires pour savoir où aller ou ce qu'ils doivent faire. L'objectif est clair dans leur esprit. Ils savent où ils vont, comment y aller, ainsi que le nom gravé sur la pierre tombale. Dès qu'ils trouvent la tombe, ils savent qu'ils doivent exhumer le corps.
Le cimetière de Gravesend est très ancien. C'est l'un des premiers cimetières de la Nouvelle-Amsterdam, fondé par les colons néerlandais. Il est divisé en deux parties. D'un côté se trouvent les tombes aux noms irlandais et italiens, de l'autre les tombes plus anciennes qui portent strictement des noms néerlandais.
La tombe de Mina est du côté néerlandais. Après des heures passées à creuser, les investigateurs trouvent un cercueil qui n'a pas pourri. Personne ne dérangera les investigateurs pendant qu'ils creusent. En soulevant le couvercle, les investigateurs sentiront une bouffée nauséabonde qu'ils trouvent, à leur plus grande horreur, appétissante (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Le cadavre a pris la consistance de la viande séchée, les yeux ont disparu, les dents sont resserrées et les vêtements ont pourri au cours des siècles. Tout investigateur qui souhaiterait abandonner maintenant devra réussir un test de Santé mentale. En cas de succès, il perd 1D3 points de Santé mentale et peut partir. En cas d'échec, il commence à manger le corps, qui se défait rapidement sous ses dents.
En une heure, le cadavre est entièrement dévoré et la folie quitte les investigateurs. Tous ceux qui sont présents, qu'ils aient mangé le corps ou non, perdent 1/1D6 points de Santé mentale. Le Pacte de goule a été rempli, Madaeker est heureux et les investigateurs sont libres.
Certains investigateurs pourraient craindre que le fait d'avoir dévoré un cadavre ne les transforme en goule. Laissez-les faire. La décision appartient au gardien.

La défaite de Nyarlathotep et ses conséquences

Ceux qui échappent aux Contrées du Rêve et qui éliminent M. Lao ont défié le Chaos rampant et obtenu une victoire écrasante. Pour une raison quelconque, les plans incompréhensibles et funestes de Nyarlathotep nécessitaient que les rêveurs demeurent dans les Contrées du Rêve. Leur fuite est un affront aux yeux des dieux, ce dont Nyarlathotep voudra sûrement se venger.
Quelle sera la revanche de Nyarlathotep au juste ? Nous sommes en 1925 et les agents de Nyarlathotep ont commencé à s'activer. Ils espèrent ouvrir un portail et permettre que le Chaos rampant soit relâché sur notre monde. Consultez l'excellente campagne de Chaosium, parue chez Sans-Détour, *Les Masques de Nyarlathotep*, pour en savoir plus.
Serait-il facile d'impliquer les investigateurs dans cette nouvelle aventure ? Très, très facile, selon moi.



Annexe A : Les nouveaux sorts

Par la fenêtre,
Alors je vis comment s'assemblaient les planètes
Comme les feuilles elles-mêmes
Allant tournoyant dans le vent.
Wallace Stevens, *Domination du noir*

Dans les Contrées du Rêve, la magie existe, de la même façon que la science fait partie du quotidien dans le monde éveillé. C'est une réalité, pas une anomalie, mais cela reste toujours dangereux à utiliser. Il existe une sorte d'équilibre mystique dans les Contrées du Rêve, c'est-à-dire que si quelque chose s'améliore quelque part, quelque chose va empirer ailleurs. C'est pourquoi la magie est presque toujours utilisée en dernier ressort.

Comme toutes choses que traverse le temps, les noms des sorts varient, les instructions et les détails changent. La longue histoire des Contrées du Rêve, qui dépasse de loin celle de la Terre, rend ces variations encore plus hétéroclites que dans les tomes et grimoires terrestres. Un gardien cruel pourrait rendre les effets des sortilèges encore plus dangereux en embrouillant les transcriptions.

Corps astral : ce sort coûte 1D8 points de magie et 1 point de Santé mentale et nécessite deux rounds d'invocation. Il dure tant que le corps de l'investigateur n'est pas dérangé. Il fonctionne aussi bien dans le monde éveillé que dans les Contrées du Rêve. L'esprit du sorcier peut quitter son enveloppe physique et se déplacer librement, à la vitesse d'une marche lente. L'esprit peut passer au travers de n'importe quelle ouverture, quelle que soit sa taille, mais pas s'infiltrer dans quelque chose d'hermétiquement fermé.

Ce corps astral ne peut pas entendre, parler, toucher ni manipuler. Il peut seulement voir. Le monde qui l'entoure est comme un film muet et, à moins que l'investigateur ne sache lire sur les lèvres, l'usage de ce sort pour espionner est plutôt limité. Mais c'est utile pour une reconnaissance des lieux.

Si le corps de l'investigateur est dérangé, le corps astral est immédiatement réintégré, peu importe la distance qui les sépare. Si le corps physique est tué d'un seul coup (par exemple, d'une balle dans la tête), le corps astral reste coincé dans cet état et l'investigateur perd 1D100 points de Santé mentale.

Créer de la bywandine : il existe deux versions de ce sort, chacune permettant de créer une drogue puissante, composée principalement d'opium mélangé à des produits chimiques étranges. Les deux versions sont extrêmement coûteuses, longues à produire et nécessitent une grande concentration ainsi que des connaissances étendues en botanique et en chimie.

La première recette, écrite dans l'ouvrage *Réflexions sur l'autre monde*, donne une mixture qui permet de transporter celui qui la consomme vers les Contrées du Rêve, mais de façon temporaire. Pour faciliter la compréhension, nous nommerons ce mélange bywandine inférieure. Produire une dose de bywandine inférieure nécessite une livre d'opium et plusieurs produits chimiques et plantes rares, qui coûtent globalement 1D6 x 500 $. Il faut réussir un test de Sciences (chimie ou botanique), puis un test de Sciences (pharmacologie). Si le premier test est raté, le produit semble réussi, mais il fait perdre 1D8 points de vie lorsqu'il est consommé et provoque des hallucinations insupportables qui font perdre 1D4 points de Santé mentale. Si le test de Sciences (pharmacologie) est raté, le produit est inutilisable. Produire une dose prend 3D4 heures.

Celui qui consomme une dose de bywandine inférieure tombe dans un sommeil très profond dont personne ne pourra le tirer. En fait, il pourrait même être attaqué et tué sans qu'il ne se réveille. Durant cette torpeur, l'investigateur se retrouve dans les Contrées du Rêve, dans lesquelles il va passer 1D20 x 2 jours, mais il ne sera endormi que 1D8 heures, car le temps s'écoule différemment derrière le voile des rêves.

La seconde recette, à la fin du même manuscrit, est une altération encore plus étrange de la recette originale. Elle permet de créer ce que nous pourrions appeler de la bywandine supérieure. En plus du processus décrit plus haut, chaque dose doit être enchantée grâce à un sort complexe, qui coûte 1D8 points de magie et prend 1D4 heures supplémentaires.

Les effets de la bywandine supérieure sont irréversibles. L'esprit du consommateur est transféré de façon permanente dans les Contrées du Rêve tandis que son corps reste en arrière. Dans les Contrées du Rêve, l'esprit entrera dans le premier réceptacle vide à sa portée et l'occupera définitivement. La mort dans le nouveau corps est définitive, elle aussi. L'esprit ne réintégrera pas le corps terrestre abandonné plus tôt.

Seuls des personnages disposant d'un Pouvoir important peuvent être transportés de cette manière. Un personnage avec 50 ou moins de POU doit réussir un test majeur de POU, sinon son esprit se perdra durant le transfert et se dissipera dans l'éther avant d'arriver de l'autre côté. Le même destin fatal attend celui qui est transporté vers les Contrées du Rêve s'il ne trouve aucun réceptacle vide à son arrivée.

Si le premier test (chimie ou botanique) est raté lors de la création de bywandine supérieure, la mixture a des effets secondaires inattendus. L'esprit est bien envoyé vers les Contrées du Rêve, mais le corps physique se désintègre complètement.

Qu'il s'agisse de bywandine inférieure ou supérieure, un sorcier peut essayer de déterminer si la dose est efficace ou non avec un test de Sciences (pharmacologie), qui nécessite une heure d'étude et de méditation par dose.

Flûte de Nar-Hal : ce sort coûte 1D20 points de magie et 1D6 points de Santé mentale et permet de créer une flûte de Pan enchantée. Le sorcier doit sacrifier 5 points de POU dans la flûte pour lui donner ses pouvoirs.

Une fois l'instrument enchanté, le sorcier doit dépenser 1D4 points de magie et 1 point de Santé mentale à chaque utilisation. Quand un humain entend la flûte, il doit réussir un test majeur de Pouvoir ou il devient parfaitement impassible pendant 1D20 minutes, quel que soit son état émotionnel précédent. Son nouvel état d'esprit l'empêche de considérer quelque forme de conflit que ce soit.

Par exemple, si celui qui entend la flûte était en train d'attaquer quelqu'un, il cesse immédiatement toute forme de violence en ratant son test majeur de Pouvoir. L'agresseur pourrait encore ressentir une certaine animosité envers sa victime, mais il ne l'attaquera pas avant 1D20 minutes.

Les effets de cette flûte enchantée sont identiques sur toutes les créatures humanoïdes, tels que les hommes de Leng, les goules, les Tchos-Tchos, etc. Elle n'a par contre aucun effet sur les monstruosités que sont les bêtes lunaires ou l'aok. Le gardien reste le seul juge quant aux effets de la flûte sur d'autres créatures.

Par ailleurs, les effets de la flûte se font encore plus ressentir sur les animaux. Un animal doit réussir un test extrême de Pouvoir, ou devenir singulièrement maté pendant 1D4 jours.

Marque de Mordiggian : parmi les humains et les humanoïdes qui hantent le Monde souterrain, les serviteurs de Mordiggian, dieu protecteur des goules et divinité de la mort et de la pourriture, portent ce tatouage d'un œil stylisé. Pour tatouer cette marque, le sorcier doit utiliser son propre sang et tracer le symbole dans la chair de la cible avec un ongle ou une dent. Le sang est alors appliqué sur la blessure pendant trois jours, jusqu'à ce que la marque apparaisse dans la chair scarifiée. Le sorcier dépense 6 points de magie chaque jour. À la fin des trois jours, le sorcier et la cible doivent chacun sacrifier cinq points de Pouvoir.

Une fois que la marque est apposée, elle donne les capacités suivantes :

- La capacité de rester dans le Monde souterrain indéfiniment sans avoir besoin d'eau ou de nourriture, et ceci sans aucun effet physique ou psychologique négatif
- La capacité de consommer de la chair décomposée comme si c'était de la nourriture normale
- La capacité de parler et de comprendre le morga
- La capacité de mieux percevoir, mais seulement dans les ténèbres (1 dé bonus aux compétences Écouter et Trouver Objet Caché)
- La capacité d'interagir avec des goules sans craindre une attaque de leur part. Aucune goule ne blessera le porteur de cette marque, sauf en cas d'autodéfense. Tous les porteurs de cette marque se reconnaissent automatiquement entre eux, même si leur marque n'est pas visible.

Mesure de l'âme : ce sort coûte 1D4 points de magie et 1 point de Santé mentale et nécessite deux rounds d'invocation. Le sorcier doit regarder la cible, ou le portrait de celle-ci si elle n'est pas présente, au travers d'un cercle formé par son pouce et son index. En regardant au travers de ce cercle, le sorcier peut savoir quel est la « puissance » de la cible (son POU, en termes de jeu). Quand le sorcier ouvre le cercle formé par ses doigts, le sort est terminé. Personne d'autre ne peut partager cette vision. Un sorcier peut utiliser ce sort sur lui-même. M. Lao utilise ce sort pour choisir les victimes potentielles qu'il fera transporter vers les Contrées du Rêve.

Mot du doute : ce sort coûte 1D10+2 points de magie et 1D4 points de Santé mentale et nécessite un round d'invocation. Le sort ne peut cibler qu'une seule personne. S'il est réussi, le sort donne l'impression à tous que les paroles de la cible sont dénuées de la moindre vérité. Le sort n'est efficace que pour une seule déclaration concernant un sujet unique. Peu importe la véracité évidente de cette déclaration (par exemple, « Le Soleil brille »), l'incrédulité sera immédiate, totale et permanente, du moins aussi longtemps que le sorcier est présent. Aucun argument ne pourra convaincre les personnes qui ont entendu la déclaration qu'il s'agit de la vérité.

Quand le sorcier sera parti, l'effet du sort se dissipera instantanément, laissant les victimes confuses mais certaines qu'un sort leur a été jeté.

Œil de la véritable vision : ce sort coûte 4 points de magie et 1 point de Santé mentale et nécessite un round d'invocation. Le sorcier doit invoquer les quatre noms secrets de Nodens, le seigneur des abysses. Lorsqu'il prononce le quatrième nom, le sorcier doit frapper ses deux mains ensemble, aussi fort que possible, en face de son visage. Ses yeux devraient se fermer, par réflexe. Quand il rouvre les yeux, le sorcier peut voir au travers de n'importe quelle illusion magique et est capable de discerner ceux qui ont des mauvaises intentions à son égard, car il les voit maintenant comme illuminés par une lumière venue des abysses. L'effet du sort dure pendant cinquante respirations, soit environ 15 rounds. Personne d'autre que le sorcier ne peut partager cette vision.

Pacte de goule : ce sort nécessite que la cible accepte de remplir une tâche pour le sorcier. Le sort fonctionne même si la cible ne sait pas ce qu'est cette tâche, tant que celle-ci est bien claire et spécifique dans l'esprit du sorcier et que la cible a accepté de la remplir. Une fois que le pacte est conclu, il ne peut être ni modifié ni annulé. La seule restriction est que le sorcier ne peut pas demander à la cible de s'infliger des blessures ou de se suicider. Ce sort coûte 10 points de magie et nécessite deux rounds d'invocation, mais le même sort peut impliquer jusqu'à dix personnes en même temps.

Dès que la cible a la possibilité de remplir la tâche requise dans un délai d'un à deux jours, elle commence à entendre des voix spectrales qui la guident pas à pas. Chaque jour où la cible refuse d'obéir aux voix, elle perd 0/1D4 points de Santé mentale. Ceux qui abandonnent et s'astreignent à suivre les instructions pour remplir activement la tâche confiée ne subissent pas d'autres pertes, même si des circonstances extérieures les en empêchent. Par contre, l'ensemble du groupe continue à subir les conséquences du sort tant qu'au moins un des investigateurs résiste et que la tâche n'est pas accomplie.

Portail de Morhalas : ce sort permet de créer une « issue de secours » que le sorcier peut utiliser en tout temps. Ce sort nécessite 1D4 mois de préparation et le sorcier doit dépenser 1 point de magie chaque jour. S'il se passe un jour sans dépense de magie, l'enchantement est rompu et le sorcier doit tout recommencer. Les points de magie sont investis chaque jour dans un objet précis, connu seulement du sorcier (par exemple, une porte particulière dans une maison, un pavé dans une rue spécifique, etc.), qui devient alors le focus pour utiliser le portail.

Quand la préparation est terminée, le sorcier pourra désormais dessiner (à la craie, dans la poussière, etc.) la forme du focus et sacrifier 5 points de POU afin de créer un passage jusqu'au focus enchanté, depuis n'importe quel point du globe. Le portail reste ouvert 1D10 minutes et laisse passer tout ce qui rentre dans les dimensions du dessin, sans dépense supplémentaire. Si le focus enchanté est détruit, le portail ne pourra plus être activé.

Rimes infinies : ce sort coûte 24 points de magie et 1D6 point de Santé mentale et nécessite un round d'invocation. Le sorcier murmure une phrase secrète à l'oreille de sa victime qui doit alors réussir un test extrême de Pouvoir. En cas d'échec, la victime perd 1D6 points de Santé mentale et elle commence à bredouiller sans fin une chanson entêtante, d'une voix perturbée.

Tous ceux qui entendent la première victime, à l'exception du sorcier, doivent réussir un test majeur de Pouvoir. Ceux qui sont sourds, qui se bouchent les oreilles ou qui ne sont pas humains, sont immunisés. Ceux qui ratent ce test perdent eux aussi 1D6 points de Santé mentale et commencent à baragouiner le même air entêtant à l'unisson. La terreur et la confusion se lisent clairement sur les visages des victimes (perte de 0/1 point de Santé mentale). Cette malédiction se répand comme une maladie et peut infecter des centaines de personnes à la fois.

Les victimes peuvent essayer de briser l'enchantement une fois par heure, en réussissant un test de Santé mentale. À chaque fois que ce test est raté, la victime perd encore 1D6 points de Santé mentale et continue de psalmodier. Quand le charme est rompu, la victime s'effondre d'épuisement et ne peut pas agir normalement avant 1D20 heures.



Annexe B : Personnages prétirés

Les prisonniers des cellules du Temple d'Ébène

Jesper Anderson

Anderson est un grand gaillard suédois, chauve, à la barbe taillée, musclé mais aux épaules voûtées. Issu d'une famille relativement aisée, il a appris très jeune à chasser et traquer le gibier, en plus de pratiquer plusieurs langues. Il était scaphandrier durant la Grande Guerre. Ces obsessions, ainsi que son goût pour le voyage, ont attiré sur lui l'attention des serviteurs terrestres des hommes de Leng.
Anderson recherchait des trésors sous-marins dans une épave au large de la côte de Malte, lorsqu'il a trouvé une couronne ancienne en bronze. Il ne savait pas que cet objet servait à amener des adorateurs de Nyarlathotep vers Sarkomand, à une époque datant d'avant Rome. Quand il a placé la couronne sur sa tête sans penser à mal, son corps s'est retrouvé dans les Contrées du Rêve.
À Sarkomand, Anderson a eu la chance d'être capturé par les hommes de Leng au lieu de tomber dans les griffes de créatures moins amènes. Ils l'ont jeté sur une galère noire et l'ont emmené à Lhosk pour le donner en pâture au Temple d'Ébène.
Anderson est certain de ne pas être sur Terre. Comme il l'a toujours fait, il est prêt à saisir la première opportunité pour s'échapper et repartir à l'aventure.

Jesper Anderson

Prêt pour l'aventure, 43 ans

FOR	65
CON	60
TAI	75
DEX	55
APP	65
INT	60
POU	85
ÉDU	105

Points de vie : 14
Impact : +1 D4
Santé mentale : 85

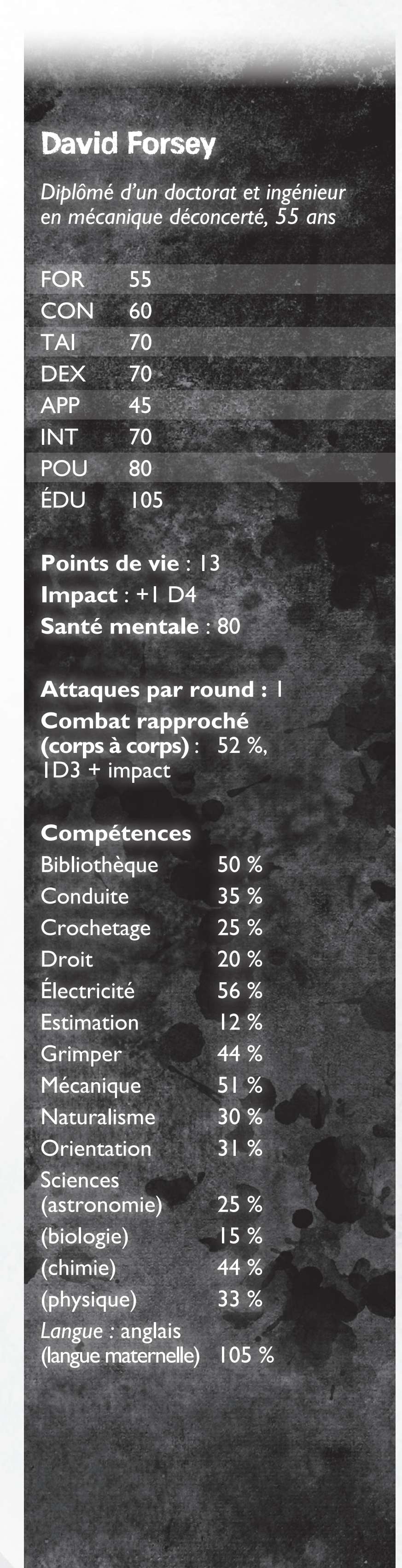
Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) : 65 %, 1D3 + impact
Combat rapproché (couteaux) : 55 %, 1D4 + 2 + impact
Combat rapproché (épées) : 22 %, 1D8 + 1 + impact

Compétences

Arts et métiers (chant)	25 %
(plongée sous-marine)	61 %
Conduite	65 %
Crochetage	51 %
Écouter	65 %
Électricité	20 %
Grimper	44 %
Machinerie lourde	32 %
Mécanique	50 %
Nager	75 %
Sciences (anthropologie)	11 %
(chimie)	35 %
Trouver Objet Caché	60 %
Langues : suédois (langue maternelle)	105 %
anglais	56 %
français	45 %
latin	35 %
espagnol	21 %

David Forsey

Forsey est un grand homme aux cheveux gris et au sourire facile. Il porte de petites lunettes rondes à monture métallique. Après une quinzaine de jours en cellule, il saisira la première opportunité pour s'échapper.
Forsey vivait sur une île au large de la Colombie-Britannique avant d'être mêlé aux machinations de Nyarlathotep. Durant l'été 1922, il travaillait sur une machine destinée à comprimer du carburant, afin de l'injecter sous haute pression dans une chambre d'allumage. Les expériences de Forsey sur les moteurs à combustion interne étaient bien connues et, lorsqu'un mystérieux commanditaire chinois a proposé à Forsey une large somme pour continuer ses recherches dans une direction plus spécifique, Forsey a sauté sur l'occasion. Pendant plusieurs années, l'argent a coulé à flots et Forsey a poursuivi ses recherches, même s'il avait finalement réalisé que ces travaux s'appliquaient à la construction de fusées.
Forsey venait de terminer son travail depuis à peine deux semaines, quand il a été attaqué par des étrangers sur son île isolée. Il a compris qu'il s'était fait duper. On lui a injecté une sorte de somnifère. Quand il s'est réveillé, il était dans une prison étrange, pouvant seulement distinguer des visages aux traits féroces qui apparaissaient au sommet du puits où il croupissait.
Forsey imagine qu'il est encore sur Terre, probablement en Chine, bien qu'il ne reconnaisse pas la langue de ses geôliers. Une fois qu'il aura compris qu'il se trouve dans les Contrées du Rêve, il examinera son environnement de la façon la plus scientifique possible, afin de déchiffrer les réalités de ce nouveau monde. Il sera cependant désireux de revenir auprès de sa famille sur Terre et se ralliera à quiconque déclarera vouloir s'échapper des Contrées du Rêve.



David Forsey

Diplômé d'un doctorat et ingénieur en mécanique déconcerté, 55 ans

FOR	55
CON	60
TAI	70
DEX	70
APP	45
INT	70
POU	80
ÉDU	105

Points de vie : 13
Impact : +1 D4
Santé mentale : 80

Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) : 52 %, 1D3 + impact

Compétences

Bibliothèque	50 %
Conduite	35 %
Crochetage	25 %
Droit	20 %
Électricité	56 %
Estimation	12 %
Grimper	44 %
Mécanique	51 %
Naturalisme	30 %
Orientation	31 %
Sciences (astronomie)	25 %
(biologie)	15 %
(chimie)	44 %
(physique)	33 %
Langue : anglais (langue maternelle)	105 %

Glen Ivey

Ivey est un homme trapu, aux cheveux bruns coupés court et à la calvitie naissante. Il s'habille généralement comme un ouvrier, avec une salopette retenue par des bretelles sur une chemise à moitié ouverte, et ses mains sont souvent tachées de cambouis.

Ivey vivait et travaillait à Emeryville, dans une banlieue tranquille et rurale proche de San Francisco, comme dépanneur et homme à tout faire. Il a commencé par réparer des vélos dans son garage, puis des voitures et enfin toutes sortes d'appareils mécaniques. Il avait la réputation de pouvoir réparer à peu près n'importe quoi. Cela a attiré l'attention des serviteurs des hommes de Leng.

Un appareil en leur possession, permettant de mesurer la force d'âme chez un humain, corrodé après une exposition prolongée à l'air marin, requérait une réparation. Ces étrangers au teint basané ont donc apporté l'appareil à Ivey, dans l'espoir qu'il pourrait nettoyer les composants rouillés. Ivey a réussi à restaurer l'appareil aux formes biscornues. Grâce à leur engin à nouveau fonctionnel, ils ont discerné le pouvoir de son esprit. Ils lui ont sauté dessus, lui ont injecté un puissant mélange de bywandine et l'ont conduit au Temple d'Ébène.

Ivey n'a aucune idée d'où il se trouve et pense qu'il est encore en Californie, jusqu'à être confronté de façon indéniable au fait qu'il est ailleurs. Même dans ce cas, il restera interloqué par les nouvelles réalités de ce monde.

Glen Ivey

Inventeur perdu, 40 ans

FOR	35
CON	55
TAI	70
DEX	65
APP	40
INT	55
POU	80
ÉDU	90

Points de vie : 13
Impact : 0
Santé mentale : 80

Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) : 59 %, 1D3 + impact

Compétences

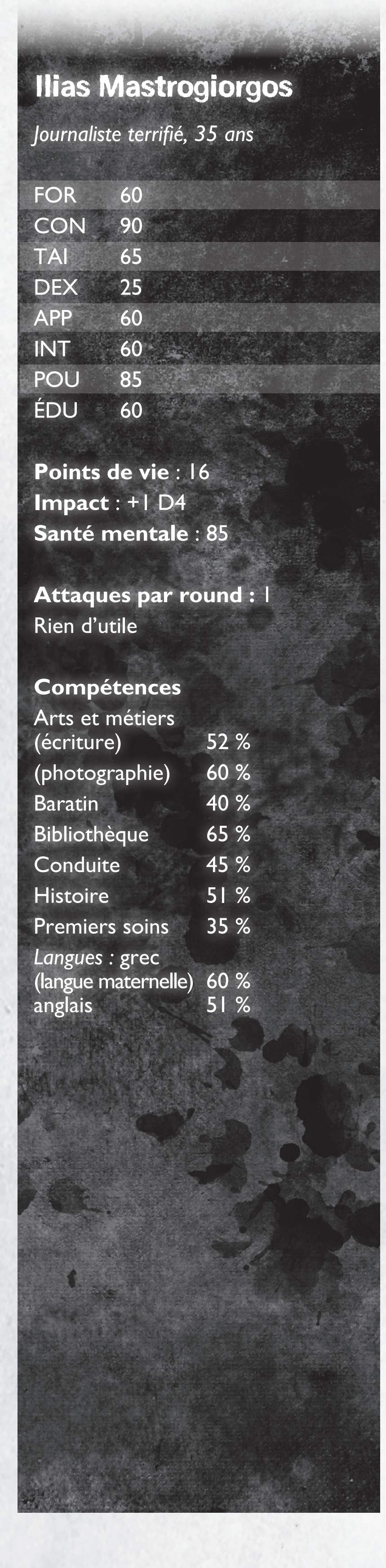
Anthropologie	16 %
Arts et métiers (machineries)	65 %
(sculpture)	19 %
Conduite	35 %
Crochetage	81 %
Discrétion	31 %
Écouter	59 %
Électricité	40 %
Machinerie lourde	44 %
Mécanique	64 %
Sciences (biologie)	20 %
(chimie)	25 %
(physique)	22 %
Trouver Objet Caché	40 %
Langue : anglais (langue maternelle)	90 %

Ilias Mastrogiorgos

Mastrogiorgos est un homme de taille moyenne, avec des yeux verts, des pommettes hautes, un nez romain, des cheveux noirs et courts sur un front dégagé. Il travaillait comme journaliste pour un quotidien grec et enquêtait sur un réseau de voleurs et de contrebandiers qui pillaient les trésors de l'Antiquité grecque, pièce par pièce. Cette organisation, dénommée les Clés d'argent, a vandalisé plusieurs sites laissés sans surveillance et même détruit le temple d'Artémis à Agia. L'opiniâtreté de Mastrogiorgos a fini par porter ses fruits. Sa prédiction du prochain site ciblé par l'organisation s'est révélée à la fois exacte et désastreuse, pour lui. Mastrogiorgos a été capturé et interrogé sous la menace d'un pistolet par le meneur, hirsute, des Clés d'argent. Ces hommes, qui parlaient une langue étrange dont il ne pouvait reconnaître l'origine, l'ont molesté jusqu'à ce qu'il perde connaissance.

En se réveillant dans un hangar abandonné, Mastrogiorgos a découvert devant ses yeux ébahis les colonnes reconstruites du temple d'Artémis, qu'il pensait détruites. Entre ces piliers, il a vu la chose la plus extraordinaire qu'il ait jamais vue, un faisceau de lumière bleue tremblotante dans lequel plusieurs personnes avançaient et disparaissaient. Il a été traîné jusqu'au faisceau puis jeté dedans sans avertissement.

De l'autre côté, il s'est retrouvé dans l'obscurité et a encore une fois été malmené, avant d'être jeté au fond d'un puits, où il croupit depuis des jours en se nourrissant des restes répugnants que ses geôliers lui jettent. Il n'a aucune idée d'où il se trouve et imagine qu'il est encore en Grèce, jusqu'au moment où il sera confronté à l'étrange réalité des Contrées du Rêve.



Ilias Mastrogiorgos

Journaliste terrifié, 35 ans

FOR	60
CON	90
TAI	65
DEX	25
APP	60
INT	60
POU	85
ÉDU	60

Points de vie : 16
Impact : +1 D4
Santé mentale : 85

Attaques par round : 1
Rien d'utile

Compétences

Arts et métiers (écriture)	52 %
(photographie)	60 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	65 %
Conduite	45 %
Histoire	51 %
Premiers soins	35 %
Langues : grec (langue maternelle)	60 %
anglais	51 %

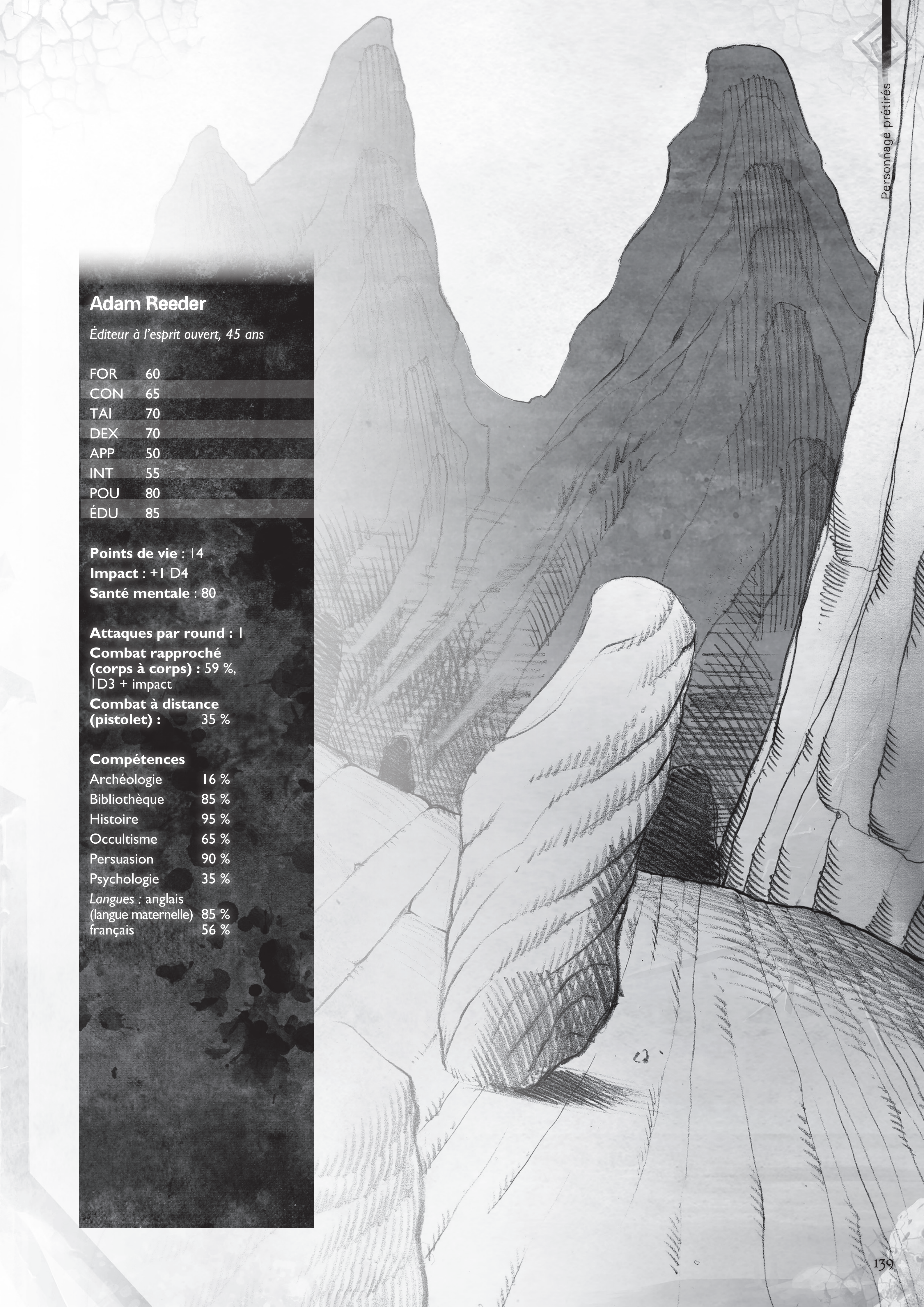
Adam Reeder

Reeder est un homme d'apparence anodine, avec des yeux bleus, des tempes grisonnantes, une petite bedaine et un sourire en coin. Il porte des lunettes et s'habille comme un bibliothécaire, avec un costume de tweed, une cravate de laine, des chaussures en cuir et une ceinture assortie.

Reeder sait qu'il s'est associé avec les mauvaises personnes à Londres. La baisse des ventes de ses publications autour du monde avait commencé à entamer ses réserves financières. Comme beaucoup d'autres avant lui, il s'est tourné vers autre chose pour oublier la grisaille de sa vie.

Il cherchait désespérément à trouver une échappatoire jusqu'au jour où elle s'est présentée de façon inattendue. Il a découvert que fumer ce mélange que les Afghans appellent « bywandine » effaçait miraculeusement toute l'horreur de sa vie en une seule bouffée. Alors que Reeder flottait sur son petit nuage de bywandine, il a été tiré de sa torpeur par plusieurs hommes enturbannés qui l'ont copieusement rossé. Il s'est retrouvé dans un puits sombre, sans aucune idée sur la façon dont il est arrivé là. Ses horribles ravisseurs lui ont craché et pissé dessus depuis le haut du puits, Reeder est de plus en plus certain que leurs intentions à son égard sont abominables.

Reeder était autrefois obsédé par l'occulte et a gardé un esprit relativement ouvert à toutes sortes de possibilités. C'est le seul membre du groupe qui est prêt à accepter la vérité quant à leur situation réelle.



Adam Reeder

Éditeur à l'esprit ouvert, 45 ans

FOR	60
CON	65
TAI	70
DEX	70
APP	50
INT	55
POU	80
ÉDU	85

Points de vie : 14
Impact : +1 D4
Santé mentale : 80

Attaques par round : 1
Combat rapproché (corps à corps) : 59 %, 1D3 + impact
Combat à distance (pistolet) : 35 %

Compétences

Archéologie	16 %
Bibliothèque	85 %
Histoire	95 %
Occultisme	65 %
Persuasion	90 %
Psychologie	35 %
Langues : anglais (langue maternelle)	85 %
français	56 %





LE JEU DE RÔLE D'ÉPOUVANTE DANS L'UNIVERS D'H.P. LOVECRAFT











LE SENS DE L'ESCAMOTEUR

D'un miséreux repaire de drogués à New York aux ruines spectrales de Sarkomand…
Des horreurs du Monde souterrain au Bois enchanté grouillant de zoogs…
Du chant du cygne d'Inquanok à l'éternel coucher de Soleil d'Ilek-Vad…
Les merveilles du rêve vous attendent, tout comme les effrois des cauchemars.

Le Sens de l'escamoteur est une campagne qui se déroule dans Les Contrées du Rêve du jeu de rôle L'Appel de Cthulhu. Elle débute dans le New-York de 1925 et se poursuit dans les multiples royaumes des Contrées du Rêve, là où le temps n'existe pas. Les investigateurs partagent un passé et un destin communs, même s'ils ne se connaissent pas et ignorent quel sera leur sort.

L'aventure se décline en treize chapitres. Elle est compatible avec la 7e édition des règles de L'Appel de Cthulhu, ainsi qu'avec toutes les versions précédentes. L'ouvrage propose en outre cinq personnages pré-tirés et de nouveaux sortilèges. Il est recommandé d'avoir à disposition l'ouvrage intitulé *Les Contrées du Rêve* pour faire jouer cette campagne.

Le Sens de l'escamoteur est une campagne forte d'aventure, de mystères cosmiques et d'une terreur profonde. Les investigateurs, alias les rêveurs, vont explorer l'étendue des mystérieuses Contrées du Rêve en cherchant un moyen de retourner aux vies qu'ils ont laissées derrière eux.

Pourront-ils survivre aux innombrables dangers d'un monde onirique, ainsi qu'à l'inimitié de Nyarlathotep, le messager et l'âme des Autres Dieux, lorsque celui-ci fixera sur eux son attention capricieuse ?

Prix public conseillé **30 €**

ISBN 978-2-37374-013-4

9 782373 740134







